100% INDEPENDENTE PLAYSTATION.2

PSM2

N.º 35 ■ € 4,99 ■ MAIO 2005 ■ REVISTA + DVD

ESPECIAL GOD OF WAR

ANÁLISE BROTHERS IN ARMS

ANTEVISÃO AREA 51

GOODY
5 601073 019316 00035
PUBLICAÇÃO MENSAL
future games

Especial

TEKKEN 5

As melhores lutas da PS2 estão de volta

Análise

SPLINTER CELL CHAOS THEORY

Sam Fisher melhor que nunca

EM DESTAQUE

SOUL CALIBUR III ■ 24 - THE GAME
COLD FEAR ■ METAL GEAR ACID ■ THE MATRIX: PATH OF NEO
PLAYBOY: THE MANSION ■ CHAMPIONS: RETURN TO ARMS ■ E MUITO MAIS...

Esta revista oferece-lhe um DVD-vídeo que não pode ser vendido separadamente. Peça-o se não estiver na capa.

Dá-lhe vida própria!

www.logolandia.com

Pede-o por SMS através do nº 3000

2€ (IVA incl)

Consulta toda nossa oferta na internet ou no teu telemóvel:
WWW.LOGOLANDIA.COM
WAP.LOGOLANDIA.COM
Encontrarás milhares de jogos, fundos, polifónicos, etc.
CONECTA- TE FACILMENTE AO WAP. Envia CONECTA41 para o 3000 e entra já !

NOKIA - SIEMENS - SAMSUNG - MOTOROLA - SONYERICSSON - ALCATEL - PHILIPS - SAGEM - PANASONIC - SHARP - LG - TSM

FUNDOS COR

LG - MOTOROLA - NOKIA - PANASONIC - SAGEM - SAMSUNG - SHARP - SIEMENS - SONYERICSSON - ALCATEL - PHILIPS - TSM

1055 · 1232 · 1612 · 1546 · 1684 · 1732

Envia FUND041 a referência e a marca do teu telemóvel para o 3000. Exemplo: FUND041 1055 NOKIA

2101 · 2069 · 2125 · 2113 · 2120 · 2111 · 2119 · 2116
1258 · 1104 · 1524 · 1594 · 1572 · 1673 · 1518 · 1002
1737 · 1356 · 1544 · 1510 · 1390 · 1320 · 1132 · 1561
1638 · 1679 · 1607 · 1267 · 1943 · 1726 · 1111 · 1808
1891 · 1548 · 1084 · 1234 · 1550 · 1984 · 1057 · 1547
1848 · 1675 · 1979 · 1767 · 1317 · 1911 · 1974 · 1689
2071 · 2059 · 1918 · 1919 · 1947 · 2112 · 2115 · 2072
2070 · 1096 · 2081 · 2087 · 2121 · 2053 · 2100 · 2084

Queres apagar o logotipo do teu operador?
Envia FUND041 1187 SIEMENS para o 3000 e efectua download do logotipo inmisível
(só compatível com SIEMENS)
Logo Operador

2043 · 1068 · 1077 · 1087 · 1999

ANIMADOS

LG - MOTOROLA - NOKIA - PANASONIC - SAGEM - SAMSUNG - SHARP - SIEMENS - SONYERICSSON - ALCATEL - PHILIPS - TSM

1174 · 1121 · 1127 · 1061 · 1120 · 1025

Envia ANI41 a referência e a marca do teu telemóvel para o 3000. Exemplo: ANI41 1174 SIEMENS

1144 · 1242 · 1118 · 1226 · 1240 · 1239 · 1211 · 1251
1245 · 1138 · 1227 · 1219 · 1163 · 1103 · 1192 · 1134
1170 · 1000 · 1241 · 1176 · 1235 · 1202 · 1222 · 1189

Formula 1 · Peidos diarreia · Sirene Policia · Orgasmo · Telefone Antigo · Lobos · Gargalhadas
1037 · 1058 · 1071 · 1043 · 1063 · 1012 · 1000

SONS REAIS

Divertidos sons reais para por no teu telemóvel como toque ou aviso de mensagens. MUITO DIVERTIDO!

Envia SOM41 a referência e a marca do teu telemóvel para o 3000

Risas Locas (De mijar-se!)	1068	Autoclismo curto (Muito doido!)	1057
Coito (Vais aluchar...)	1048	Vomitos (Tu também...)	1054
Rapariga a rir (Contagiante)	1060	Vento (Parece verdadeiro!)	1045
Orgasmo com chicotadas	1052	Trompete Caça (Toca a alinhar..)	1038
Campainha porta (Vais abrir ?)	1076	Avioneta (Baixa a cabeça!)	1035
Sinos Big Ben (Estudas Inglês?)	1067	Disparos canhão (Que estrondo!)	1030
Golfinho (Um som diferente)	1066	Cuco (Como num bosque!)	1027
Ding Dong Dang estação ferro..	1065	Agua a ferver (Original)	1023
Porta que se abre (Precisa de óleo)	1080	Maquina de escrever (Muito div...)	1064
Sinos missa (Muito chamativo)	1044	Cão pequeno (Que engraçado...)	1028
Comboio a vapor (Muito original!)	1040	Palmas (Para sens faces)	1025
Som modem ou fax (Horrível)	1034	Pantera (Identifica-le?)	1020

Exemplo (Lobos): SOM41 1012 NOKIA

JOGOS JAVA

Envia JOG041 e a referência do jogo para 3000
Exemplo (BAMM): JOG041 1134

BUBBLES (ARCADE) Deves juntar 3 bolas de cor igual para não perder. Telemóveis compatíveis: L, U — Ref. 1211

DOUGIE LAMPKINS (MOTOR) Um fantástico jogo de trial. Telemóveis compatíveis: M, S, F, V, C, D, E, L, K — Ref. 1234

BLADE TRINITY — Só tu poderás acabar com o Drácula e a sua multidão de fiéis vampiros
Envia JOG041 1335 para o 3000
Telemóveis compatíveis: M, S, AA, F, V, CJ, Z, C, D, CG, E, DJ, U, L, K
© MMIV NEW LINE PRODUCTIONS, INC. ALL RIGHTS RESERVED
Blade, Marvel TM & © 2004 Marvel TM & MMIV New Line Productions, Inc.
NEW LINE CINEMA · MARVEL

ANOTHER BRICK (ARCADE) Diverte te com um dos clássicos jogos arcade mais jogados. Telemóveis compatíveis: M, F, V, Z, D, E, AG, U, L, K — Ref. 1188

UNDERGROUND (MOTOR) Conduz e acelera ao máximo. Telemóveis compatíveis: M, F, V, C, D, E, AG, U, L, K — Ref. 1106

CONECTA 4 (DE MESA) Faz 4 em linha com fichas da mesma cor. Telemóveis compatíveis: M, S, AA, F, V, CJ, Z, AD, C, D, CG, E, AG, DJ, U, L, K — Ref. 1305

APACHE MISION (ARCADE) Cumpre a tua missão num envolvente jogo de acção. Telemóveis compatíveis: M, L, F, C, U, V, E, K, D, G — Ref. 1192

HUGO IN THE SNOW (ARCADE) Derruba a bruxa Scylla com as bolas de neve. Telemóveis compatíveis: M, S, AA, V, CJ, Z, CZ, AO, C, Y, D, CG, E, AG, U, L, K — Ref. 1284

STRIP POKER v.1 (EROTICO) Tira a roupa da tua parceira enquanto jogas a cartas. Telemóveis compatíveis: L, F, U, AG, V, E, D, G — Ref. 1135

X-FIND ISABEL (EROTICO) Podes ver e comparar as mámas mais eróticas. Telemóveis compatíveis: M, S, F, V, CJ, C, D, E, U, L, K — Ref. 1158

X-SOLITAIRE MAYA (EROTICO) Gostas de jogar um solitário cheio de mámas seduta-ras? Telemóveis compatíveis: M, S, F, V, CJ, C, D, E, L, K — Ref. 1162

BOOBS BUSTER (EROTICO) Poderás ver mámas em Topless. Telemóveis compatíveis: M, F, V, C, D, CG, E, AG, U, L, K — Ref. 1046

BAMM (ARCADE) Faz três ou mais da mesma cor. Telemóveis compatíveis: F, V, D, E, AG, U, L — Ref. 1134

THE ITALIAN JOB — Realiza roubos de ouro conduzindo um super mini
Telemóveis compatíveis: Nokia 6600, Nokia 3200, Siemens MC60, Nokia 3100, Nokia 6100, Nokia 6230, Sharp GX20, Nokia 5100, Nokia 7650, Nokia 6610, Nokia 3650, Nokia 5140, Motorola V525M, Siemens M55, Nokia N-Gage, Nokia 7250i, Nokia 3300, Nokia 7610, Nokia 7210
1299

ARIA GIOVANNI (EROTICO) Vê as fotos mais eróticas e disfruta. Telemóveis compatíveis: M, S, AA, F, V, CJ, Z, AO, C, Y, D, CG, E, AG, U, L, K — Ref. 1145

EXTERMINER (ACÇÃO) Dispara sem piedade e resgata os prisioneiros com vida. Telemóveis compatíveis: S, L, F, C, U, V, E, K, D, G — Ref. 1248

ANETTA KEYS (EROTICO) Vê as fotos mais eróticas e disfruta. Telemóveis compatíveis: M, S, AA, F, V, CJ, Z, AO, C, Y, D, CG, E, AG, U, L, K — Ref. 1146

DONE IN 50 SECONDS (QUEBRA-CABEÇAS) Tens 50 segundos, rouba os carros no menor tempo possível. Telemóveis compatíveis: M, F, V, C, D, E, AG, L, K — Ref. 1233

ZEMANOVA (EROTICO) Vê as fotos mais eróticas e disfruta. Telemóveis compatíveis: M, S, AA, F, V, CJ, Z, CZ, AO, C, Y, GB, D, CG, E, AG, DJ, U, L, K — Ref. 1308

AMY EASTON (EROTICO) Vê as fotos mais eróticas e disfruta. Telemóveis compatíveis: M, S, AA, F, V, CJ, Z, AO, C, Y, D, CG, E, AG, U, L, K — Ref. 1144

HYPER SPEED (MOTOR) Ganha as corridas num jogo rápido e furioso. Telemóveis compatíveis: M, L, F, C, U, V, E, K, D, G — Ref. 1286

CRISSYM (EROTICO) Vê as fotos mais eróticas e disfruta. Telemóveis compatíveis: M, S, AA, F, V, CJ, Z, CZ, AO, C, Y, GB, D, CG, E, AG, DJ, U, L, K — Ref. 1309

X-MIX HALLOWEEN (EROTICO) X Mix é um jogo que dá prazer com mámas quentes como prémio. Telemóveis compatíveis: M, CJ, S, L, F, C, U, V, E, K, D, G — Ref. 1152

CHUMBA (PLATAFORMAS) Recupera os diamantes só assim salvarás o mundo. Telemóveis compatíveis: M, L, F, C, U, V, E, K, D, G — Ref. 1221

X-cam

Observa as raparigas mais malucas fazendo-o em frente a uma webcam e sem vergonha nenhuma... ¿Gostas de ver?

Só para adultos — 1307 — STAFANI

Stefani (Turquia) 1307 · Paula (Porto Rico) 1296 · Monica (Holanda) 1308
Iwona e Ania (Checha) 1304 · Mica loira atrevida 1306 · Eva (Doge se, para ti) 1311
Angelica (Ucrania) 1297 · Susana (Sabatrica) 1299

Envia XCAM41 o código e a marca do teu telemóvel ao 3000.
Não te esqueças, podes continuar a ver enviando a palavra MAIS
Exemplo para espiar a STAFANI ,envia: XCAM41 1307 SIEMENS

TOQUES (Monofónicos e Polifónicos)

POLIFONICOS: Envia POLI41 o código do toque que queres e a marca do teu telemóvel para o 3000
Exemplo: POLI41 7120 SIEMENS

MONOFÓNICOS: Envia TOM41 o código do toque que queres e a marca do teu telemóvel para o 3000
Exemplo: TOM41 7120 NOKIA

TV/FILME

O Senhor Dos Anéis - FILME	7939
Spiderman 2 - FILME	8108
Shrek 2 - FILME	7799
1 2 Fast 2 Furious FILME	7120
Missão Impossível 2 - FILME	8235
Dragon Ball - TV	7873
Esquadrao Classe A - TV	8187
2 The Fast And The Furious FILME	7539
D'artacão e os 3 Moscãoleiros - TV	7870
O Ultimo Moicano (principio) - FILME	8036
Pantera Cor-de-Rosa - TV	7857
Kill Bill 2 - FILME	8203
Smallville - TV	8183
História Interminavel - FILME	8193
3 2 Fast 2 Furious V.2 filme	8181
Missão Impossível - FILME	7858
MacGyver - TV	7872
Regresso Ao Futuro - FILME	8186
O Caça-Policias - FILME	8224
A Guerra Das Estrelas - FILME	8234
Amélie - FILME	8175
Aliens Vs Predator -FILME	8040
Pulp Fiction -FILME	6082
Friends - TV	5528
The Monsters -TV	5553
O Padrinho -TV	7937
Matrix - FILME	5940

HINOS/VARIOS

Champions League	7711
Hino Do Benfica	7912
Hino De Europa	8200
4 Filhos Do Dragao HINO	7916
Champions League	7711
Menina Estás A Janela - POPULAR	8218
A Mulher Gorda - FESTIVO	8219
Marcha Do Sporting	7925

POP/ROCK/LATINO/OUTROS

Superstar - POP INTERNACIONAL	7531
Turn Me On - POP INTERNACIONAL	7736
Força - POP INTERNACIONAL	7990
Xuga Teresa - POP	7921
5 Obsesion LATINO	7724
Dunas - POP	8220
My Inmortal - ROCK INTERNACIONAL	7428
Amanhã De Manhã - POP	7904
Já Sei Namorar - POP INTERNACIONAL	7760
Ai Se Ele Cai - POP	7899
Boulevard Of Broken Dreams - ROCK	8116
Pogeira - POP	8131
6 Morangos Com Acucar POP NACIONAL	7991
A Garagem Da Vizinha - POP	7920
Marihuana - ROCK INTERNACIONAL	8216
Jardins Proibidos - POP	8217
Grandola Vila Morena - POP	7994
7 Baila Morena LATINO	8072
Cenário - POP	8110

VIDEOJOGOS

GTA San Andreas	8053
NFS Underground 2 (v.1)	8167
Final Fantasy X2	7837
Doom 3	8026
NFS Underground 2 (v.2)	8166
Splinter Cell (Pandora´s Tomorrow)	8051
Final Fantasy XI	8025
Halo 2	8073

DANCE/TECHNO

O Justiceiro (Techno)	8192
8 Call On Me DANCE/TECHNO	8024
Gasolina E Coca	8190
Techno Tunning	8133
Sao Pipocas Pró Almeço	8191
Radical	6270
Extasia (X Que Vol.8)	7735
Attention	8022
To Nem Ai	7774
IGo Crazy	8242

Para fazer download dos serviços de multimedia (Fundos, X-Cam, Animados, Jogos Java, Polifonicos e Sons Reais), tens que ter o teu telemóvel configurado para WAP. Para o configurares consulta o teu operador de telemóvel (TMN, OPTIMUS e VODAFONE). Antes de pedires algum dos nossos serviços certifica-te se o teu telemóvel é compatível em: www.logolandia.com/telemoveiscompativeis

Telemóveis compatíveis para JOGOS JAVA: NOKIA 6600 (M); NOKIA 3200 (S); SIEMENS MC60 (AA); NOKIA 6100 (F); NOKIA 3650 (V); NOKIA 6230 (CJ); SIEMENS M55 (Z); NOKIA 6630 (CZ); SONYERICSSON T630 (AO); NOKIA 3100 (C); SHARP GX20 (Y); MOTOROLA V980 (GB); SHARP GX25 (EJ); NOKIA 5100 (D); MOTOROLA V525M (CG); NOKIA 3300 (E); SHARP GX15 (EI); SONYERICSSON T610 (AG); NOKIA 5140 (DJ); SAMSUNG Z107 (HA); NOKIA 3510I (U); NOKIA 7650 (L); NOKIA 7250I (K); MOTOROLA C650 (EO).

Copyright jogos: 1211 (2 SMS), 1234 (2 SMS), 1188 (2 SMS), 1106 (2 SMS), 1192 (2 SMS), 1135 (2 SMS), 1158 (2 SMS), 1162 (2 SMS), 1046 (2 SMS), 1134 (2 SMS), 1145 (2 SMS), 1248 (2 SMS), 1146 (2 SMS), 1233 (2 SMS), 1308 (2 SMS), 1144 (2 SMS), 1286 (2 SMS), 1309 (2 SMS), 1152 (2 SMS), 1221 (2 SMS); © Artema, S.L.; 1335 (2 SMS): © (c) MMIV NEW LINE PRODUCTIONS, INC. ALL RIGHTS RESERVED. Blade, Marvel TM & © 2004 Marvel.TM & © MMIV New Line Productions, Inc.; 1305 (2 SMS): © MForma; 1299 (2 SMS): © MForma; Resto: © Teamovil, S.L.

Copyright de imagens: 1232, 2101, 1104, 1572, 1518, 1390, 1320, 1132, 1267, 1726, 1111, 1808, 1891, 1234, 1550, 1848, 1979, 1767, 1317, 1911, 1974, 1689, 2059, 1918, 1919, 1096, 2081, 2087, 2100, 2084: © Mobibase; 2125, 2120, 2119, 2116, 1737, 1684, 2115, 2121: © Artema, S.L.; 1524, 1356, 1561: © Alfonso Prieto Sarri; 1510: © Mauro Novoa; Resto: © Teamovil, S.L.

Copyright de animados: 1121, 1176: © Loroestudio S.L.; 1061, 1226, 1239, 1211, 1251, 1245, 1163, 1162, 1134, 1235, 1189: © Mobibase; 1138, 1103, 1170: © Handtap - Mobibase; Resto: © Teamovil, S.L.

Contactos para a atenção ao cliente: Telefone 214 164 610 (Horário dias úteis das: 9h/13h e 14h/18h, preço de chamada local) ou E-mail: info@teamovil.es. Powered by Teamovil S.L. C/ Conde de Altea nº 70, Local 1, 03590 Altea, Espanha (Apdo. Correos 276). Custo do SMS 2,00 Euros com IVA incluido (1 SMS necessário para o download de Fundos, Animados, Toques, Sons Reais, X-Cam, Logos e Imagens - 2 SMS necessário para o download de Jogos Java). Custo da conexão wap depende do operador e está a cargo do cliente. Se és menor de idade recorda que deves ter o consentimento dos teus pais antes de fazer o teu pedido. Atenção: Pedidos errados, repetidos e para modelos não compatíveis também são pagos!

PSM2
REVISTA MENSAL
N.º 35 • MAIO • 2005

GOODY

Editor / Propriedade:
GOODY, S.A.
Sede Social
Avenida Duque de Loulé
n.º 75, 3.º Dtº - 1050-188 Lisboa
Edição, Redacção e Publicidade
R. Vale Formoso de Baixo, 3/9 Edifício Levy
1900-825 Lisboa
Tel: 21 862 15 30 Fax: 21 862 15 40
Nº de Contribuinte: 505000555

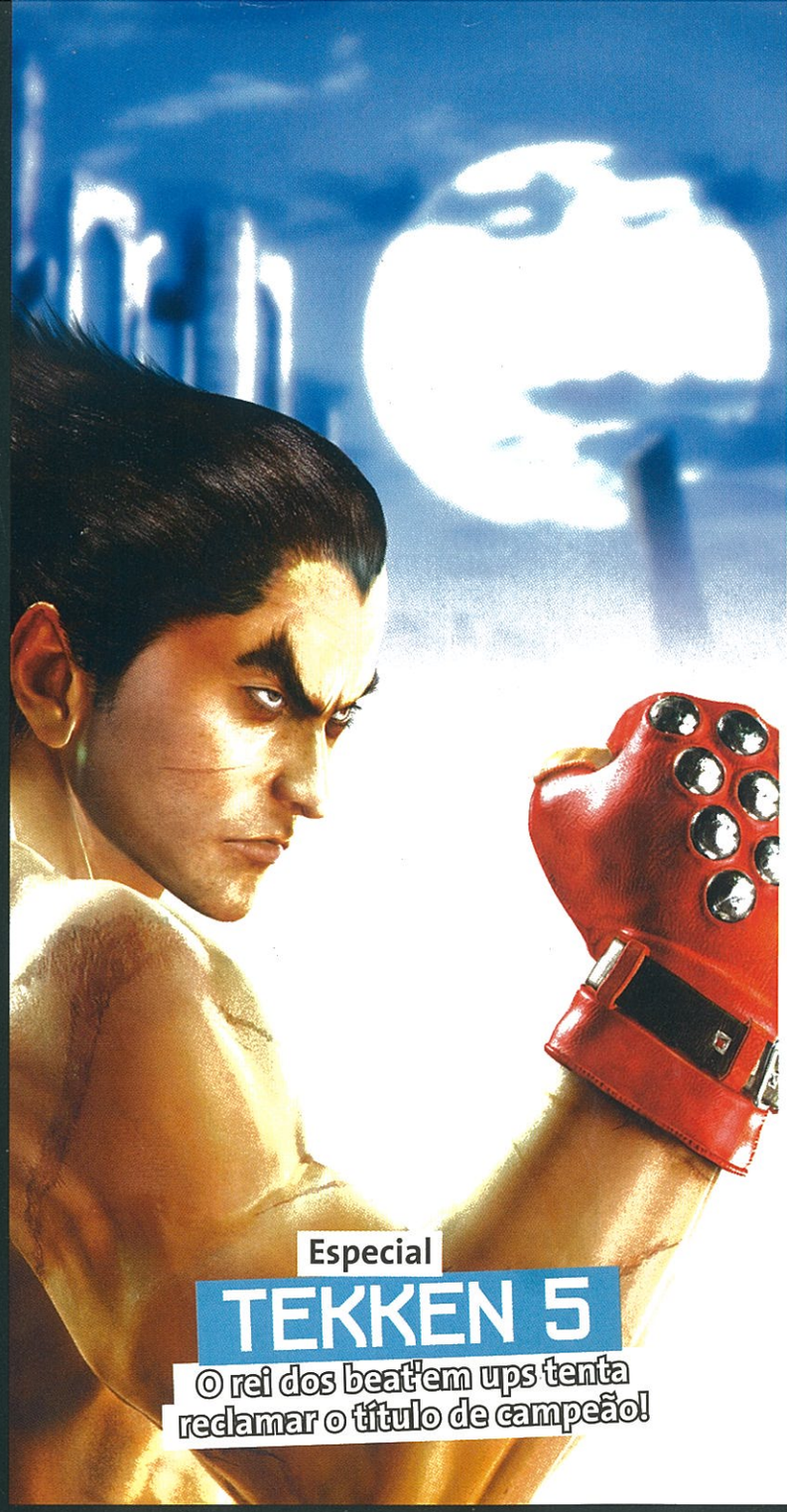
Director-Geral
António Nunes
Coordenador Editorial
Rui Rodrigues
Director
Pedro Real Nunes
E-mail: geral.psm2@goody.pt
Redacção e Colaboradores
Ana Costa Santos, Bruno Mendonça, Fernanda Marques Andrade, Gonçalo Lopes, José Bernardino, Luís Costa, Mário Sousa, Marta Pinho, Nuno Catarino, Nuno Moreira Santos, Paulo Santos, Ricardo Costa Esteves
Revisão
Marta Pinho, Nuno Moreira Santos
E-mail
geral.psm2@goody.pt

Coordenador de Produção Interna
António Galveia
Designer Gráfico
Arte de capa
Sérgio Caeiro
Paginação
Paginadora Principal
Vanda Martins
Paginadores
António Galveia, Janet Miranda, Marco Ferreira, Nádia Carreira, Rodolfo Ramos, Susana Berquó
Coordenador de Produção Externa
Jorge Morais

Directora Comercial e Publicidade
Lygia Perrolas
Tel.: 21 862 15 47
Fax: 21 862 15 40
E-mail: lygia.perrolas@goody.pt
Account
Margarida Sousa
Tel.: 21 862 15 47
E-mail: margarida.sousa@goody.pt
Assistente Comercial
Mónica Ferreira
Tel.: 21 862 15 39
E-mail: monica.ferreira@goody.pt

Director de Marketing
Fernando Vasconcelos
Gestor de Produto
Jorge Domingos
Trade Marketing e Circulação
Carlos Nunes
E-mail: carlos.nunes@goody.pt
Serviço de Assinantes e Leitores
Paula Canelha
Tel.: 21 862 15 43
E-mail: assinaturas@goody.pt
Director Adm. e Financeiro
Alexandre Nunes
Contabilidade
Cláudia Pereira
Secretária
Tânia Rodrigues
DVD
Edição
Pedro Real Nunes
Produção
Daibert Filmes, Lda
Pré-Impressão e Impressão
Sogapal - Tel. 21 434 71 00
Fax: 21 434 7155
Distribuição
Logista Portugal
Depósito Legal
n.º 182513/02
Registo no I.C.S.
n.º 124085
Membro APCT

A Future Publishing é detentora do título PSM2, todos os artigos traduzidos e/ou adaptados são propriedade da mesma, estando a Goody, S.A. autorizada a reproduzi-los em Portugal.



Especial
TEKKEN 5
O rei dos beat'em ups tenta reclamar o título de campeão!

BEM-VINDOS À PSM2

NOVOS E VELHOS CLÁSSICOS

São muitos os que, por esta altura, só pensam no lançamento da PSP ou na revelação da PS3. Outros há que só pensam na E3 e quais as novidades que irá trazer. E ainda existem aqueles que acreditam que a PlayStation 2 já deu o que tinha a dar. A todos eles, recomendamos a leitura atenta desta edição da PSM2. É que, como se já não bastasse o lançamento de títulos do calibre de *Gran Turismo 4*, *Metal Gear Solid 3* ou *Devil May Cry 3*, existem aqui razões para acreditar que a nossa 128 bits favorita ainda está para durar.

Este mês damos a conhecer melhor dois jogos que certamente vão deixar uma marca forte na PS2. O primeiro é um dos maiores clássicos dos *beat'em ups*. Falamos, claro, de *Tekken 5*, possivelmente o melhor título da série. Implacável como nunca, pega em todos os argumentos fortes da saga e dá-lhes um tratamento exemplar. Não percam o nosso especial de seis páginas sobre esta autêntica bomba.

O segundo é um jogo que temos mantido debaixo de olho. Sabíamos que *God of War* ia ser bom, mas ultrapassou todas as nossas expectativas. Destinado, também a ser rotulado de clássico.

Isto numa edição repleta de outros grandes títulos. No capítulo das análises temos o novo *Splinter Cell*, a melhor aventura de Sam Fisher até à data. Ainda tivemos tempo de ir até Berlim para o Go Play da Atari, o primeiro evento do género da editora que tenta ganhar um novo fôlego.

O que pode vir a acontecer, principalmente com *The Matrix: Path of Neo*. E como os meses que antecedem a E3 são plenos de novidades, a nossa secção de notícias está a abarrotar de grandes jogos, de *Soul Calibur III* a *24: The Game*, passando por *Marvel Nemesis* ou *Medal of Honor: European Assault*. Esta edição também fica marcada pela estreia de uma secção dedicada à PSP. A partir de agora, este é o lugar para ficarem a conhecer todas as novidades sobre a maravilhosa portátil. Afinal, não é o adiamento da máquina na Europa (para quando, ninguém parece saber) que nos vai demover de vos dar a conhecer tudo sobre a PSP.

Pedro Real Nunes

A EQUIPA DA PSM2 GARANTE:

✔ OPINIÕES RIGOROSAS

Neste competitivo e cada vez maior universo dos videojogos, a PSM2 terá como imagem de marca o seu rigor e objectividade. Seremos exigentes o suficiente para não desiludirmos os nossos leitores, nem a nós próprios. Trabalhamos para vós e jamais quereremos trair a vossa confiança.

✔ INFORMAÇÃO CLARA

Se uma imagem vale mil palavras, um jogo vale milhões. Por isso mesmo, na PSM2 procuramos escrever o que é realmente importante e relevante, deixando de fora introduções insípidas e comentários despropositados. Queremos que os nossos leitores encontrem o que procuram.

✔ INFORMAÇÃO APROFUNDADA

Ninguém passa tanto tempo de comando na mão frente aos televisores como quem escreve a PSM2. Por isso mesmo, apetrechamos cada página com todos os pormenores relevantes e toda a informação obrigatória a quem joga PS2. Como resultado, trazemo-vos a revista mais informativa do mercado.

✔ OS MELHORES JOGOS

Para além de vos trazermos as análises aos mais recentes títulos a chegarem a Portugal para a PS2, incluímos neste lote os maiores e mais importante jogos provenientes do Japão e Estados Unidos – tudo para que saibam quais os jogos por que vale realmente a penar esperar.

✔ EXCELENTE ACÇÃO DVD

No nosso DVD os nossos leitores poderão assistir a mais de duas horas de vídeos e som dos melhores jogos do momento, assim como alguns especiais que se poderão apresentar sob a forma de entrevistas ou documentários sobre os bastidores de um determinado jogo. Tudo isto e muito mais, só mesmo no DVD da PSM2.

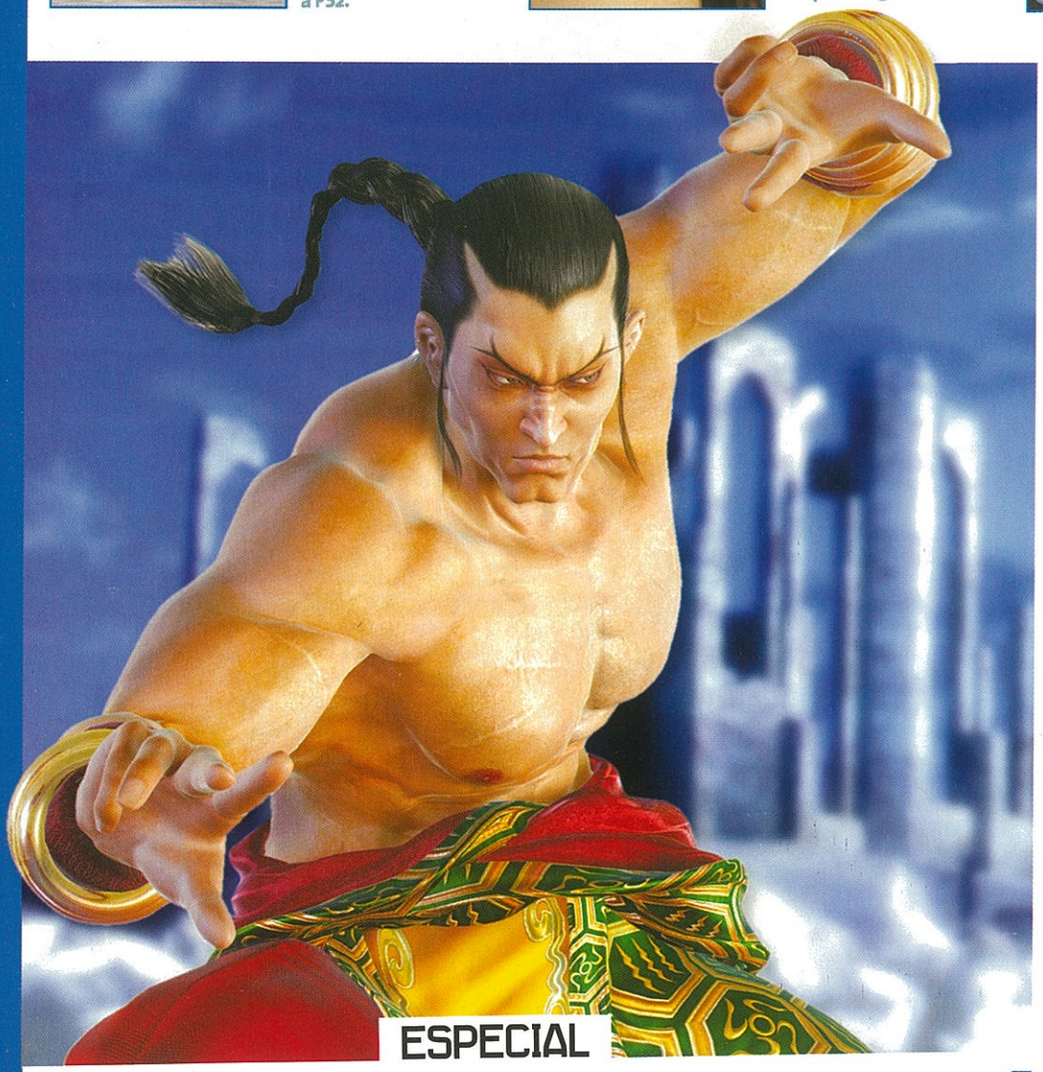
SUMÁR

58 TENCHU: FATAL SHADOWS
Uma das primeiras verdadeiras séries de acção furtiva volta com mais um episódio para a PS2.

82 THE INCREDIBLES
O grande filme de animação do ano passado, inspirado em super-heróis e muito humor à mistura, já chegou em DVD. Uma compra obrigatória.

54 MIDNIGHT CLUB 3: DUB EDITION
Descubram a resposta da Rockstar ao sucesso de *NFS Underground*, na nossa antevisão ao promissor jogo de corridas ilegais.

Querem mais?
E que tal as últimas novidades sobre: Cavaleiros do Zodíaco (pg. 19), Formula One 05 (pg. 16), Soul Calibur III (pg. 8)... e muito mais!



ESPECIAL

TEKKEN 5

O quinto Iron Fist Tournament está de regresso, num *Tekken* aperfeiçoado e puxado até ao limite.

26

52 DESTROY ALL HUMANS: Os extraterrestres aproximam-se da terra e a nossa missão é... ajudá-los? Um jogo diferente e promissor.

24 METAL GEAR ACID: A PSM traz-vos em primeira mão a antevisão ao *Metal Gear* da PSP, mas será que é bom?

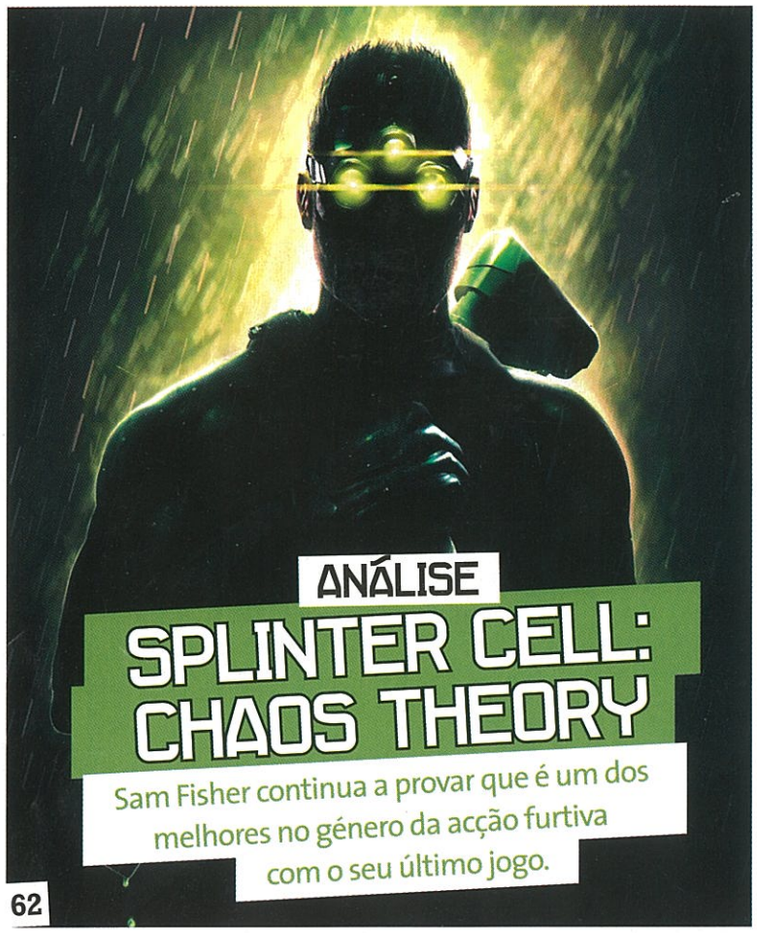
ESTE MÊS NA

8 **NOTÍCIAS**
Nesta secção expomos as mais recentes novidades do universo dos videojogos.
Soul Calibur III 8
PSP 8
24: The Game 10
Shadow the Hedgehog 10
Marvel Nemesis: Rise of the .. Imperfects 12
50 Cent: Bulletproof 12
Championship Manager 5 13
TOCA Race Driver 3 14
Medal of Honor: European .... Assault 14
Formula One 05 16
Spartan: Total Warrior 16
187 Ride or Die 17

RIO

2 HORAS DO MELHOR NA PS2!

VIREM PARA A PÁGINA SEGUINTE PARA MAIS DETALHES SOBRE O VOSSO DVD



ANÁLISE

SPLINTER CELL: CHAOS THEORY

Sam Fisher continua a provar que é um dos melhores no género da acção furtiva com o seu último jogo.

62

72 **PLAYBOY: THE MANSION:** *The Sims*, com a licença da Playboy em cima e uma ou outra novidade soa-vos bem, ou nem por isso?

68 **BROTHERS IN ARMS:** Mais um FPS, mais um jogo de guerra... mas esperem lá; este traz mesmo algo de novo!

42 REPORTAGEM

ATARI GO PLAY

Fomos até Berlim para ver como a Atari pretende recuperar o caminho do sucesso.

34 **GOD OF WAR:** E se vos dissessemos que este pode vir a ser o melhor jogo da PlayStation 2?

70 **CONSTANTINE:** O novo jogo inspirado no mais recente filme de Keanu Reeves em análise.

PSM2 - 100% INDEPENDENTE PLAYSTATION 2

SingStar: Popworld 18
Samurai Western 18
Saint Seiya: Knights of the Zodiac 19
Brave: The Search for Spirit Dancer 19

26 ESPECIAIS

Tekken 5 26
God of War.....34
Reportagem Atari 42

48 ANTEVISÃO

Os jogos de amanhã só na PSM2

Area 51 48
Destroy All Humans!..... 52
Midnight Club 3: DUB Edition 54
Tenchu: Fatal Shadows.....58

62 ANÁLISES

O veredicto da PSM2 aos melhores jogos da PS2

Splinter Cell: Chaos Theory. 62
Brothers in Arms: Road To Hill 30.....68
Constantine 70
Playboy: The Mansion 72
The Punisher..... 74
Shadow Hearts: Covenant .. 76
The Bard's Tale..... 77
Cold Fear 78
Champions: Return To Arms80
Gallop Racer 2.....81
Eye Toy: Monkey Mania 81

98 TRUQUES E DICAS

O melhor treino nas artes obscuras da PS2

GTA: San Andreas.....96
Death By Degrees 96
The Punisher.....96
Playboy: The Mansion 96
Ratchet & Clank 3.....96
Fight Club.....96
FIFA Soccer 2005.....96
Shadow of Rome.....96
NFS Underground 2 96
Metal Gear Solid 3.....100
Gran Turismo 4 108

No DVD

PSM2 DVD 35

NO DVD DESTE MÊS

BREVES

- THE GODFATHER
- WITHOUT WARNING
- LEGO STAR WARS
- THE REGIMENT
- ALIEN HOMINID
- KILLER 7

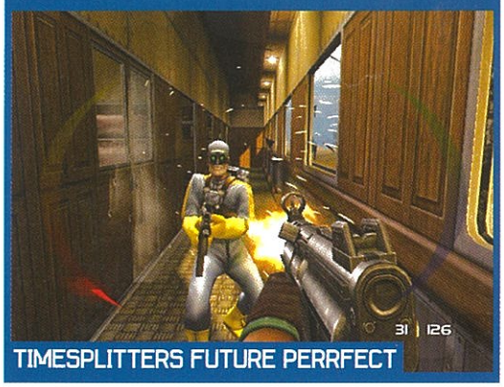
THE GODFATHER

PSP

- TOCA RACE DRIVER
- MEDIEVIL
- WORLD RALLY CHAMPIONSHIP
- COLIN MCCRAE RALLY
- DARKSTALKERS: THE CHAOS TOWER
- WIPEOUT PURE
- APE ACADEMY
- RIDGE RACER
- EVERYBODY'S GOLF
- WORLD TOUR SOCCER

ANÁLISES

- TIMESPLITTERS 3
- PROJECT SNOWBLIND
- NEO CONTRA
- THE BARD'S TALE
- GALLOP RACER 2
- EYETOY: MONKEY MANIA
- DEATH BY DEGREES


TIMESPLITTERS FUTURE PERRFECT

A CHEGAR

- DEVIL MAY CRY 3
- WORMS 4: MAYHEM
- VIRTUA QUEST
- YS: THE ARK OF NAPISHTIM
- FRONT MISSION ONLINE
- FULL METAL ALCHEMIST 2
- KINGDOM HEARTS 2
- CHAMPIONS: RETURN TO ARMS
- DIGITAL DEVIL SAGA
- DRAGONBALL Z: SAGAS
- XENOSAGA 2
- RESIDENT EVIL OUTBREAK: FILE 2
- HAUNTING GROUND
- BEATDOWN: FISTS OF VENGEANCE

KINGDOM HEARTS 2 寝ぼけてる場合じゃないよ!

ESPECIAL

- TEKKEN 5: OITO COMBATES!

TEKKEN 5

COMO FUNCIONA

MENU

Depois de inserido o DVD na drive e depois da breve apresentação da PSM2, é apresentado um menu a partir do qual poderão navegar pela várias secções do DVD e visualizar todo o seu conteúdo.

NAVEGAR PELO DVD

Este DVD é composto por cinco secções: Breves, A Chegar, Análises, Clã PSM2 e Extras. De forma a simplificar ainda mais as coisas, cada uma destas secções apresenta sub-divisões.

■ **SUB-MENU:** Em cada uma das secções poderão escolher as opções desta coluna. Basta que para tal pressionem ← no comando.
■ **JOGOS:** Movam o cursor até ao jogo pretendido, pressionem uma vez ⊗ para seleccionar, e em seguida voltem a pressionar o mesmo botão para reproduzir o vídeo.
■ **MENU PRINCIPAL:** Para evitar voltar ao menu inicial do DVD, poderão seleccionar todas as secções do menu principal na parte inferior do ecrã.

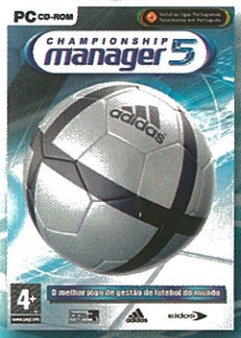
CONTROLOS

Quer estejam a utilizar um DualShock 2, um comando à distância PS2, um rato no PC ou simplesmente o vosso leitor de DVD, verão como é simples encontrar o que procuram.
Aqui ficam as instruções para a PS2...

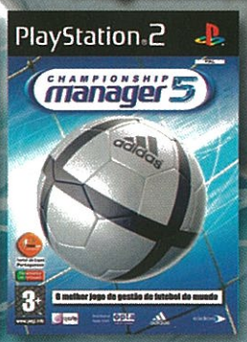
CHAMPIONSHIP manager 5

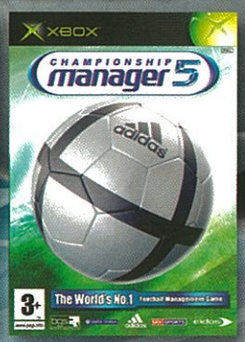
O Campeão está de volta mais rápido do que nunca! (*)

Já Disponível



Disponível em Abril





Inclui as Ligas Portuguesas

Totalmente em Português

(*) Tempo de Carregamento	ANTES	AGORA
Uma Liga	3 min. 30 seg.	20 seg.
Todas as Ligas	1 h. 28 min.	2,5 min.

O MELHOR JOGO DE GESTÃO DE FUTEBOL DO MUNDO!

Dirija o melhor. Jogue o melhor. Seja o melhor.

Championship Manager 5 © Eidos Interactive Limited 2004. Developed by Beautiful Game Studios. Published by Eidos Interactive Limited 2004. Championship Manager, Eidos and the Eidos logo, are registered trademarks of the Eidos Group of Companies. Beautiful Game Studios and the BGS logo are trademarks of the Eidos Group of Companies. All rights reserved. adidas and the adidas logo are registered trade marks of the adidas-Salomon group, used with permission. Roteiro is a trade mark of the adidas-Salomon group, used with permission. Opta and the Opta Logo are trademarks of Sportinstaz Limited.

50 CENTS BULLETPROOF: O RAPPER 50 CENTS ESTÁ A PREPARAR UM JOGO DE ACÇÃO NA TERCEIRA PESSOA JUNTAMENTE COM A VIVENDI. PÁG 12

Notícias

12

MARVEL NEMESIS

A EA juntou-se à famosa editora de *comics* para uma mega-produção que envolverá super-heróis da Marvel e personagens originais criadas pela EA.

14

MEDAL OF HONOR

O novo título da série *MoH* já está em desenvolvimento e prepara-se para tomar de assalto a PS2 dentro de pouco tempo.

10

24 - THE GAME

A série de culto da televisão vai ter direito a um jogo, em exclusivo para a PS2. *24: The Game* está a ser produzido pela Sony e promete fazer as delícias dos fãs de Jack Bauer.

SOUL CALIBUR III

Os melhores *beat 'em ups* só estão na PS2. Depois de *Tekken 5*, a Namco já anunciou *Soul Calibur III*, em exclusivo para a máquina da Sony.

Diz o velho ditado que "não há fome que não dê em fartura". É o que podem dizer todos os amantes dos *beat 'em ups*. Apesar de no ano passado termos assistido a uma grande surpresa chamada *Def Jam: Fight for NY*, a falta dos grandes clássicos foi sentida pelos jogadores de PS2. Mas o ano de 2005 promete ser em grande. Já no próximo mês de Junho vai chegar *Tekken 5* (não percam o nosso especial na página 26) e a Namco já anunciou a chegada de outro peso-pesado. *Soul Calibur III* está agendado ainda para este ano em exclusivo para a PlayStation 2. E como se não bastasse ser um nome de referência do género, traz ainda várias novidades que o tornam ainda mais apetecível.

O estilo de combate que mistura artes marciais e armas deve permanecer alterado, com a fluidez e brilhantismo que é marca da série.

A lista de personagens deve superar as 25, com três novas entradas. Zasalamel é um estranho encapuzado com uma espécie de foice. O seu único objectivo é deitar as mãos à mítica espada Soul Edge. Já Tira, apesar da sua beleza e graciosidade, promete ser impiedosa com o seu enorme anel cortante, uma espécie de "hula-hoop" letal. Igualmente bela é Setsuza. Mas não se deixem enganar pelas aparências, pois a sua única motivação é a vingança e tem uma lâmina escondida naquele chapéu-de-sol.

Mas a maior novidade no capítulo das personagens é a possibilidade de criar, de raiz, os nossos próprios lutadores. Promete ir muito mais além dos modos de personalização de *Tekken 5* e *VF4: Evo*, pois permite criar uma personagem original para utilizar no modo principal de jogo.

De resto, podemos esperar um grafismo extraordinário com animações de combate simplesmente brilhantes, como a Namco já nos habituou neste série. Os modos de jogo são mais que muitos, desde o Story Mode, Lost Chronicles, Soul Arena, Vs Standard, Vs Special ou Vs Competition.

Ao que parece, o desenvolvimento do jogo ainda está nos 30%, mas esperamos ter mais notícias em breve.

A PSM2 CONSIDERA

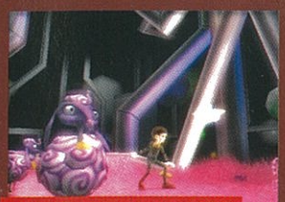
Estamos verdadeiramente maravilhados. Como se não bastasse a perspectiva de Tekken 5, *prestes a chegar, ainda podemos esperar por* Soul Calibur III *este ano. Não temos dúvidas absolutamente nenhumas de que será em grande. A possibilidade de criar uma personagem de raiz deve colocá-lo acima da concorrência. Não será desta que temos um* beat 'em up 3D *online para a PS2, mas com jogos deste calibre também não estamos muito preocupados. A luta pelo melhor* beat 'em up *do ano vai ser extremamente renhida.*

PS2 EM RISCO NOS STATES?

Processo legal entre a Sony e a Immersion pode retirar a consola do mercado americano.

Parece incrível mas é um cenário hipotético que pode passar a ser realidade. Desde 2002 que a Immersion Corporation, a detentora da patente da tecnologia de vibração presente no DualShock 2, tem lutado nos tribunais para que a Sony pague os direitos da tecnologia, uma vez que foi utilizada sem licença. Em Setembro do ano passado, um tribunal americano decidiu em favor da Immersion, forçando a Sony a pagar 82 milhões de dólares. No passado mês de Março, um outro juiz confirmou a sentença, adicionando 8.7 milhões de dólares de juros. A fabricante da PS2 vê-se agora na obrigação de pagar cerca de 90 milhões à Immersion. Mas estas não são as piores notícias. O mesmo juiz ameaçou a Sony com a proibição de fabricar, importar ou vender a PS2 nos Estados Unidos. Esta sentença ficou como que anulada, pelo facto de a Sony ter apelado da decisão. O caso continua nos tribunais e pode levar cerca de 18 meses até ser resolvido. Até lá, a Sony vai manter a sua máquina nas lojas. E mesmo que o veredicto seja a favor da Immersion (que também quer ver a PS2 fora das lojas americanas), ao fim desde tempo já poderemos encontrar, provavelmente, a PS3 à venda. Seja como for, pode ser um duro golpe para a Sony

CURTAS



TIM BURTON NA PS2

► O próximo filme do realizador Tim Burton, *Charlie and the Chocolate Factory*, vai ser adaptado para os videojogos. O título vai ser editado pela Take-Two e vai permitir resolver os mais variados puzzles.

PAC-MAN FAZ 25 ANOS...

► ...e para comemorar vamos ter um novo jogo com a famosa bola amarela. *Pac-Man World 3* vai contar com a mecânica de jogo habitual, onde não faltam os pontos dourados, as frutas e os fantasmas. Só que tudo em 3D.

METAL SLUG EM DOSE DUPLA

► O clássico *shooter* 2D vai regressar às 128 bits, desta vez em formato Double Pack, que inclui *Metal Slug 4* e *5*. O sonho de qualquer coleccionador nostálgico. Ainda não está é confirmado o lançamento europeu.

GT4 CHEGA AOS 3 MILHÕES

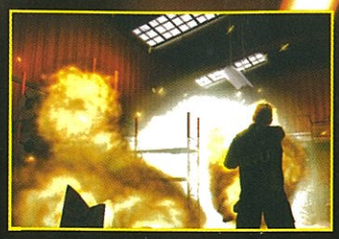
► Não é surpresa para ninguém que *GT4* estava destinado ao sucesso. Só no primeiro dia de chegada às lojas europeias, o jogo consegui ultrapassar a barreira dos três milhões de unidades vendidas.

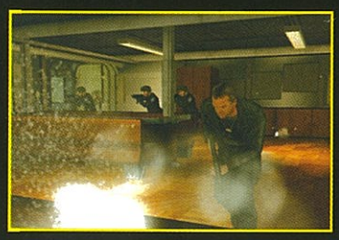
NOVO TOMB RAIDER ADIADO

► A nova aventura de Lara Croft, com o título *Tomb Raider: Legends* estava previsto para este Verão, mas a Eidos deixou escapar que o jogo será adiado alguns meses. Ainda não existe uma data certa para o lançamento.

JACK BAUER EM EXCLUSIVO NA PS2

24, a aclamada série de culto da televisão, está a tomar a forma de videojogo na Sony.



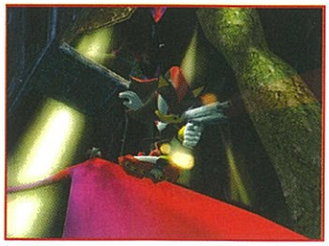


Nunca viram um episódio de *24*? Nem sequer ouviram falar de Jack Bauer, do Presidente David Palmer ou da CTU? Então só estão a perder uma das melhores séries de televisão de há muito, com legiões de fãs em qualquer país em que esteja em exibição (em Portugal está a passar a terceira série na 2: e nos EUA já começou a quarta).

Fiquem então a saber que a Sony está a desenvolver *24 The Game*, em exclusivo para a PS2, claro. A produção está a envolver os estúdios de Cambridge da Sony, em colaboração estreita com os escritores, produtores, músicos e elenco da série (que dão corpo e voz às personagens, entre eles Kiefer Sutherland no papel de Jack Bauer).

Para aqueles que não conhecem, Jack Bauer é um agente da CTU (Counter Terrorist Unit), que já desmontou uma conspiração para tentar assassinar o Presidente David Palmer, já evitou a detonação de um engenho nuclear em plena Los Angeles e já impediu que um perigoso vírus se espalhasse. O jogo assume os mesmos moldes que qualquer uma das séries. A acção tem lugar durante 24 horas (percebem agora o título) e está situada entre a 2ª e a 3ª séries da TV. O mesmo equivale a dizer que vamos poder ficar a conhecer mais informações sobre a história de fundo e das personagens. Também como na série, o jogo vai permitir explorar as diversas tramas, sob a perspectiva das diferentes personagens. Estão previstas cerca de cem missões que variam entre a acção a pé e tiroteios, missões de condução, secções com os mais sofisticados *gadgets* da CTU e interrogatórios. Nestes últimos vamos ter de sacar informações a suspeitos da forma mais eficaz. Não é *The Punisher*, mas promete ser algo diferente em que teremos de controlar Jack Bauer para que este não perca a calma. Não percam mais informações detalhadas na nossa próxima edição.

A PSM2 CONSIDERA:
Por aqui, 24 é uma das nossas séries favoritas. Se o jogo for tão viciante e tiver metade do ambiente tenso do que vemos na televisão, promete ser algo em grande. As partes envolvidas não têm problema nenhum em afirmar que este será um dos jogos de acção/aventura deste ano. Argumentos não lhe faltam e estamos muito entusiasmados.



SHADOW THE HEDGEHOG

Um novo Sonic...sem Sonic! A Sega decide dar uma reviravolta no seu franchise mais popular.

Os fanáticos do ouriço azul da Sega certamente também conhecem Shadow. Esta versão mais sombria de Sonic fez a sua estreia em *Sonic Adventure*, para depois voltar a surgir em *Sonic Adventure 2: Battle* e no mais recente *Sonic Heroes*. Em *Shadow The Hedgehog* a personagem regressa com um jogo próprio que pretende fazer as delícias dos fãs da série.

O novo título da Sega coloca Shadow no meio de um conflito entre estranhos extraterrestres, o exército G.U.N. e o Dr. Eggman, ao mesmo tempo que tenta descobrir mais sobre o seu passado. Ao longo de 50 missões, vamos poder controlar veículos e utilizar armas, para além da velocidade estonteante do protagonista. Para além disso, existe a possibilidade de escolher diferentes caminhos nesta aventura que, inevitavelmente, levarão a finais distintos.

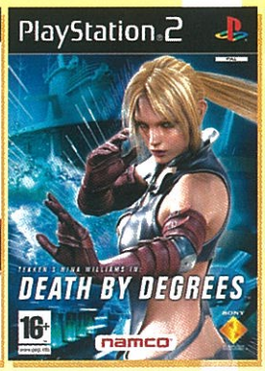
Shadow the Hedgehog está agendado para o final do ano.

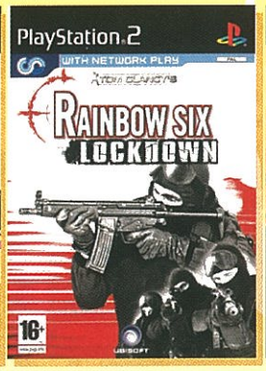
A PSM2 CONSIDERA
Sonic é uma das personagens imortais dos videojogos, mas é claro que perdeu o fulgor que tinha no tempo Megadrive. Shadow *parece ser a tentativa da série de revitalizar o seu franchise mais precioso, com uma personagem mais adequada a uma nova geração de jogadores. Esperemos que tenha potencial para o conseguir.*

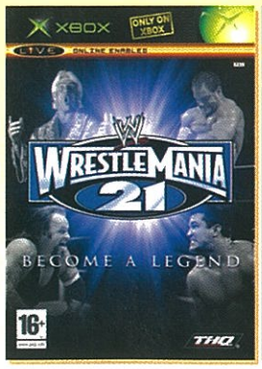
play it again sam

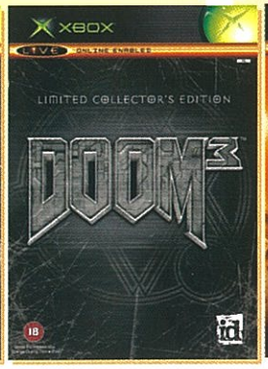
A gamestage inaugura duas novas lojas - Coimbra e Tomar.

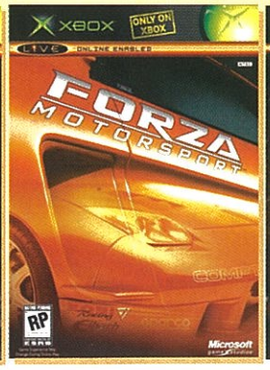
Na Gamestage vais poder encontrar todas as novidades em jogos. Por isso, prepara-te para play as vezes que quiseres.

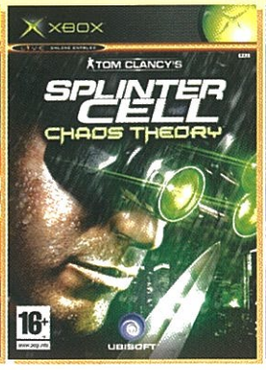


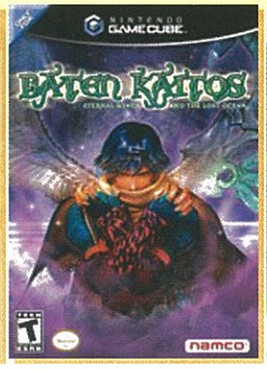












PlayStation 2 é uma marca registada da Sony Entertainment, Inc.
XBOX é uma marca registada da Microsoft Corporation Inc. Todos os direitos reservados.

Todas as marcas apresentadas nesta página são marcas registadas.

Jogos novos e usados venda troca retoma

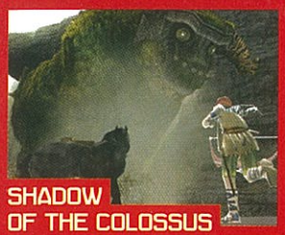
Coimbra : centro comercial Dolce Vita Loja 234
Porto : centro comercial Norteshopping Loja 0522
centro comercial Parque Nascente Loja 536
Tomar : Rua João Santos Simões, 61

GAME STAGE

Play with us

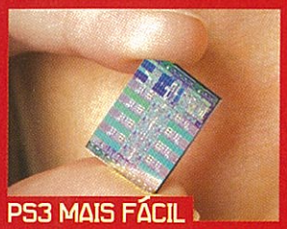
A marca e o logotipo Gamestage são marcas registadas. Todos direitos reservados.

CURTAS



SHADOW OF THE COLOSSUS

► Como era esperado, o próximo jogo dos criadores de *Ico* vai mesmo chegar à Europa, mas em vez do transmitido *Wanda and the Colossus*, o nome será *Shadow of the Colossus*. A data certa de lançamento ainda não é conhecida, mas tudo aponta para que o jogo chegue a terras lusitanas perto do Natal.



PS3 MAIS FÁCIL

► Por altura do lançamento da PS2, as ferramentas de programação foram alvos de algumas críticas por parte das produtoras, pois o sistema utilizado era demasiado complexo e pouco amigável. Conscientes desse problema, a IBM e a Sony revelaram em conferência de imprensa que o Cell, o chip da PS3, será bem mais acessível e fácil de programar, o que aumenta a nossa esperança de grandes títulos logo nos primeiros meses da máquina no mercado.

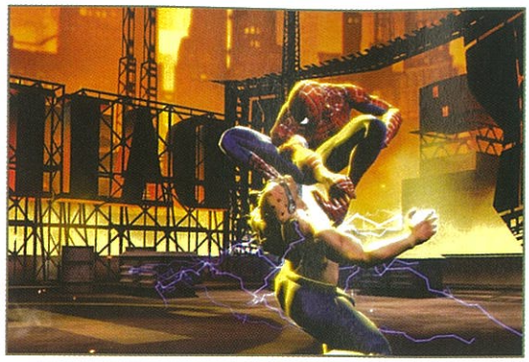
CALL OF DUTY

► Depois de *Call of Duty: Finest Hour*, a Activision revelou que tenciona libertar mais um título dessa série de FPS baseados na II Grande Guerra. Não existe qualquer tipo de informações ou imagens adicionais, mas prevê-se que a produção do jogo fique a cargo da Treyarch, responsável pela série de jogos do Homem-Aranha.

THE CHRONICLES OF NARNIA

► A Buena Vista Games anunciou que está a produzir um videojogo complementar ao filme inspirado nas obras de C.S. Lewis, que será lançado durante a época natalícia. O nome completo do jogo é *The Chronicles of Narnia: The Lion, The Witch and the Wardrobe* e será lançado pouco antes do filme, provavelmente em Novembro.

MARVEL NEMESIS: RISE OF THE IMPERFECTS



Marvel e Electronics Arts juntam-se para um projecto sem precedentes.

Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects é tanto o nome de um futuro videojogo da Electronic Arts, como de uma mini-série ilustrada pela Marvel, que servirá de suporte para o jogo. Apesar de cozinhado dentro dos moldes de *beat 'em up*, a EA promete que este não será apenas mais um para a conta, mas sim um verdadeiro hino aos super-heróis, que presumivelmente terão os seus poderes fielmente recriados. Além de contar com a presença de várias caras conhecidas da popular editora de BD, a EA criou um leque de personagens originais, desenhadas com a ajuda de artistas como Paul Gatling e Jae Lee e pensadas em parceria com um famoso argumentista da Marvel (ainda por revelar).

Outro aspecto em que a EA promete marcar a diferença é na história, que irá contar como um cientista decidiu fazer experimentações e evoluir uma série de espécies escolhidas. No meio desta experiência louca irão surgir nomes como Wolverine (dos X-Men), Homem-Aranha, Elektra e o Coisa do Quarteto Fantástico. Outras personagens marcarão presença, mas os nomes ainda não foram desvendados. A mini-série de seis capítulos será lançada algum tempo antes do jogo e irá servir como uma introdução ao enredo do mesmo, mas infelizmente ainda não existe qualquer data anunciada para o lançamento de *Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects*.

A PSM2 CONSIDERA: *Ainda não vimos o jogo correr, mas pelas imagens e pela qualidade de* Def Jam: Fight for NY, *também da EA, temos razões para esperar grandes coisas de* Marvel Nemesis. *Esperem mais detalhes acerca da jogabilidade e da lista de personagens para breve, bem como uma antevisão assim que possível.*

50 CENT: BULLETPROOF

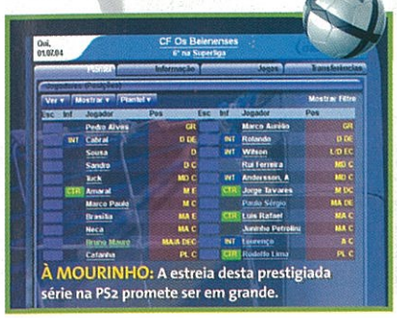
O famoso *rapper* aceitou dar a cara e a voz a um jogo de acção que será uma versão "imaginária" da sua vida.

Aproveitando o lançamento do novo álbum de 50 Cent, *The Massacre on Thursday*, a Vivendi levantou um pouco o véu sobre o jogo baseado no *rapper*, libertando um vídeo e algumas informações sobre *Bulletproof*. Em conjunto com os produtores do futuro filme de 50 Cent, a Vivendi construiu uma versão menos realista e mais emocionante da vida do *rapper*, onde o mesmo tem de lidar com as maiores potências criminosas da cidade. Ainda não sabemos exactamente como será a personagem de 50 Cent, se uma versão aproximada da realidade ou algo completamente fictício, mas é sabido que os motivos que guiam a personagem se prendem à vingança de um atentando sobre a sua pessoa. Como é óbvio, será dado grande destaque à banda sonora, que será maioritariamente (se não inteiramente) composta por músicas de 50 Cent. Com data de lançamento apontada para o final do ano, *50 Cent: Bulletproof* parece ser uma das grandes apostas da Vivendi para 2005.

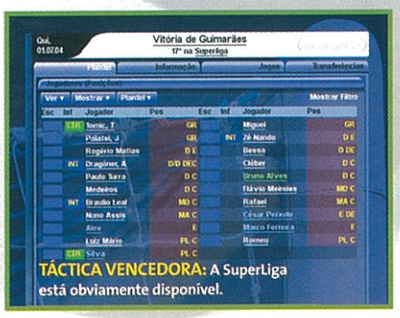
A PSM2 CONSIDERA: *50 Cent é um daqueles estranhos casos de sucesso que passam do anonimato para o estrelato num ápice e rapidamente transformam tudo o que tocam em ouro... ou pelo menos é isso que a Vivendi espera. Ainda não vimos imagens do jogo, mas o vídeo em CG que observámos apontava para um jogo de acção violento e exagerado.*

CHAMPIONSHIP MANAGER 5 CHEGA À PS2

O mais popular título de gestão futebolística está a caminho da nossa consola.



À MOURINHO: A estreia desta prestigiada série na PS2 promete ser em grande.



TÁCTICA VENCEDORA: A SuperLiga está obviamente disponível.

Atenção, todos os aspirantes a Mourinho. O grande simulador de gestão futebolística está a caminhar a passos largos para uma estreia em grande na PS2. A mais recente versão do mítico *Championship Manager*, à semelhança da sua congénere de PC, não está a ser desenvolvida pelos responsáveis dos títulos anteriores, mas não deve ser por isso que vai deixar de se tornar a nova referência do género no universo da consolas. A gerir o plantel está agora a Gusto Games e promete a simulação mais realista de sempre. A base de dados ultracompleta está lá toda, por isso, contem com o plantel actualizado de um grande número de ligas, incluindo a nacional. No papel do responsável máximo de uma equipa de futebol, vão ter de lidar com vários aspectos do dia-a-dia do vosso clube. Sejam os treinos, contratações, transferências, tácticas e até a relação com os meios de comunicação. Os jogos podem ser acompanhados através de um motor 2D, que assinala tudo o que se passa em campo, ao mesmo tempo que nos permite tomar decisões tácticas à medida que o jogo passa. *Championship Manager* é um jogo para todos os apaixonados do desporto-rei. Finalmente o culto faz a sua estreia na PS2. Está agendado para a Primavera, altura em que podem dizer adeus à vossa vida social.

A PSM2 CONSIDERA:
É verdade que existem outros títulos do género, como LMA Manager *e* Total Club Manager, *mas nunca nenhum deles conseguiu despertar o fanatismo que a série* CM *tem no PC. Com a estreia do jogo na PS2, vamos ter acesso ao gestor de futebol mais completo, juntamente com a sua enorme base de dados.*

GANHE!

Metal Gear Solid 3: Snake Eater para PS2

Para participar envie um SMS com 20382 para o número 4111 (custo:1 euro IVA incluído)

Envie já a sua mensagem por SMS! Pode enviar as mensagens que quiser. Quanto mais mensagens, mais hipóteses tem de ganhar!

O passatempo decorre até 30 de Abril de 2005.
O utilizador recebe uma mensagem de confirmação por cada participação. O(s) prémio(s) serão enviado(s) dentro de 4 semanas após a data anunciada de fim do passatempo sem custos para o(s) vencedor(es).
O passatempo pode terminar antes da data anunciada, no caso de todos os prémios já terem sido atribuídos.
Para suporte técnico telefone para 213 140 983 ou envie e-mail para smartcodes@tziranda.com
O(s) vencedor(es) terão de enviar(em) o seu nome e morada completos conforme indicações no SMS de vencedor, sob pena de não receber(em) o(s) prémio(s). No caso de o nome, morada e código postal serem inexistentes ou estarem incompletos, ou se a encomenda não ser levantada, o(s) vencedor(es) perde(m) o direito ao(s) prémio(s) após 60 dias do final do passatempo.

CURTAS

METAL GEAR SOLID 4

► Foram revelados mais pormenores sobre o quarto capítulo de *MGS*. Agora sob a alçada do novo director, Ken-Ichiro Imaizumi, *MGS 4* irá distanciar-se da trilogia, tentando revolucionar a jogabilidade da série e dar novo fôlego à história. O *MGS* da próxima geração vai surgir sob a premissa "No Place to Hide" (Sem Lugar para se Esconder) e contará com um sistema de câmara totalmente novo e diferente do actual.

FATAL FRAME 3

► A versão japonesa de *Project Zero 3* foi anunciada e revelou que a próxima personagem principal será uma fotógrafa profissional chamada Rei Kurosawa, ideal para utilizar a arma peculiar da série. A única novidade anunciada reside na inclusão de uma nova dimensão alternativa, que aparece sempre que Rei adormece. Ainda não existe nenhuma data de lançamento para a Europa.

PACK METAL SLUG 4 ♪ 5

► Foi anunciado para os EUA um pacote que irá incluir o quarto e quinto capítulos da famosa série *arcade*, a um preço relativamente acessível. Resta esperar que a SNK decida lançar este pacote também na Europa e com um preço igualmente reduzido.

RESIDENT EVIL 5

► Numa entrevista a uma revista americana o produtor Hiroyuki Kobayashi revelou que a sua equipa já está a pensar e a trabalhar na sequela de *Resident Evil 4*. Segundo o mesmo, *Resi 5* dará continuidade à nova história que o quarto capítulo lançou. Ainda não sabemos para que consolas será produzido, mas a PS3 é uma aposta segura.

TOCA RACE DRIVER 3

A Codemasters começa a afinar o terceiro título da excelente série de automóveis.

TOCA *Race Driver 2* foi um dos melhores jogos de automóveis de 2004 e obteve sucesso entre os fãs do género. Como não podia deixar de ser, a série da Codemasters está de regresso este ano. E ainda bem.

Uma das principais novidades de *Race Driver 3* é o modo Pro Career, onde o jogador terá de se especializar numa das 35 disciplinas automobilísticas, como GT, Histórico e Rally, entre outras. Depois de seleccionar a modalidade automobilística da sua preferência, o jogador irá percorrer uma série de campeonatos específicos para essa classe, desde o mais básico ao mais evoluído, até alcançar o estatuto máximo. Todos os modos presentes no anterior estarão de volta, bem como as opções online, que serão alvo de melhoramentos. A nível de jogabilidade não irá ocorrer nenhuma revolução, mas sim um ajuste de alguns detalhes menos conseguidos e o aperfeiçoamento dos pontos fortes, incluindo a física dos carros e o sistema de danos nos veículos. Espera-se que *TOCA Race Driver 3* chegue às lojas nacionais perto do Natal.

A PSM2 CONSIDERA: *Apesar de ofuscado pela saída do brilhante* Burnout 3, TOCA Race Driver 2 *era um jogo fabuloso, que surpreendeu os fãs de desportos automobilísticos. Sabemos que estamos perante uma das melhores séries de simulação automóvel, pelo que estamos confiantes com a edição deste ano.*

MEDAL OF HONOR: EUROPEAN ASSAULT

A EA invade a Europa no próximo capítulo da famosa série *Medal of Honor*.

Depois de algum criticismo negativo por parte de alguma imprensa especializada, a EA decidiu mudar o nome de *Medal Of Honor: Dogs of War* para *European Assault*, numa tentativa clara de chamar a atenção dos países europeus. A personagem principal deste novo *MoH* é William Holt, um soldado da recém-formada OSS (Office of Strategic Services). Ao longo das 12 missões que completam a aventura William irá visitar algumas localidades francesas e um pouco de África, além de outros países europeus ainda por desvendar. Uma das novidades que a EA pretende mostrar com este assalto a terras europeias passa pelas múltiplas possibilidades presentes em cada missão, existindo diversos caminhos, opções e formas de completar os objectivos. Outra inovação é o sistema Rally, que vai permitir ao jogador, durante alguns segundos, agir em Bullet Time. Infelizmente o online parece que será relegado para segundo plano, neste jogo previsto para depois do Verão.

A PSM2 CONSIDERA: Frontline *estava sublime e* Rising Sun *não lhe ficou muito atrás, mas* Medal of Honor *já não é o melhor jogo da Segunda Guerra Mundial e foi ultrapassado por* Call of Duty. *Depois existe o factor realismo, que poderá ficar seriamente afectado com esta nova característica Rally. Mas o peso do franchise ainda permanece, pelo que temos boas esperanças.*

ALFA ROMEO JUNTA-SE À CORRIDA

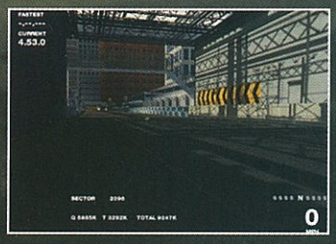
Um simulador automóvel dedicado apenas à marca italiana, com laivos de RPG.

SCAR: Squadra Corse Alfa Romeo é o mais recente título a juntar-se à interminável lista de jogos de corridas para a PS2. Com uma pequena diferença. Aqui os jogadores irão tentar melhorar e alterar, não as características dos veículos, mas as dos pilotos. De acordo com os produtores, este será o primeiro "CARPG", embora não sabemos explicar bem o que isto significa. Aparentemente *SCAR* apresenta um sistema que permite evoluir certos atributos durante um tipo de modo Carreira. Esses atributos dividem-se entre: *Coração*, atributo para a condição física, *Visão*, que permitirá recuar ligeiramente o tempo para corrigir erros, *Intimidação*, para provocar erros nos concorrentes, *Condução*, ideal para prender o carro à estrada, *Aceleração*, que confere maior velocidade a mudar de mudanças, *Recuperação*, que reduz os efeitos de acidentes, *Focus*, que impede um maior desgaste do piloto, *Antecipação*, que permite recuar mais no tempo, e *Resistência*, que aumenta as capacidades regeneradoras do piloto.
Como é óbvio, os únicos carros disponíveis serão Alfa Romeo e a música e as localizações terão uma grande influência italiana. Este estranho jogo de desporto automobilístico estará nas lojas a partir de Maio.

MADAGASCAR

Inspirado no filme de animação da Dreamworks, *Madagascar* leva-nos a controlar quatro animais diferentes.

Este estranho jogo indicado para a rapaziada mais nova terá a característica peculiar de colocar o jogador sobre o comando de um leão, uma zebra, uma girafa e um hipopótamo. Depois de abandonar o jardim zoológico de Central Park, o jogador terá de aprender e melhorar as habilidades naturais de cada animal e adaptá-las à vida movimentada da grande metrópole de Nova Iorque. Aqui existirá a possibilidade de interagir com outras personagens do filme e algumas produzidas em exclusivo para o jogo. Além da cidade de Nova Iorque, o jogador terá também de viajar para a perigosa ilha de Madagáscar, com propósito ainda desconhecido.
Como é habitual neste tipo de títulos, estarão presentes vários minijogos para desenjoar desta aventura relativamente simples com data prevista para Junho.



FORMULA ONE 05

Sony anuncia, em simultâneo, a versão 2005 do seu simulador de Fórmula 1 para PS2 e PSP.

Os simuladores de Fórmula 1 parecem ter ficado numa espécie de limbo desde há um tempo a esta parte, pois a série *Formula One* da Sony pouco tem inovado nas suas últimas edições. Isto é algo que a editora pretende mudar este ano com o lançamento de um novo título para as suas duas máquinas. Na PlayStation 2 as novidades parecem passar por acrescentar mais pormenor às características já existentes no jogo, melhorar o que precisava de ser melhorado e incorporar modos de jogo online. O modo de carreira foi revisto de forma a aumentar consideravelmente a longevidade. Existe uma base de dados de informações muito mais extensa e, como sempre, *Formula One* inclui as licenças oficiais de todos os carros, pilotos e equipas da prova, incluindo o novo circuito da Turquia. Quanto ao online, parece que existirá uma liga que irá colocar lado a lado as voltas mais rápidas e a melhor média nas pistas.
Comparativamente, a versão da PSP irá sofrer algumas alterações, suportando download de conteúdos e acrescentando pequenos desafios para o jogador de forma a tornar a experiência mais rápida e imediata. Aparentemente a jogabilidade e o motor gráfico não irão sofrer alterações significativas.
Nenhuma das versões recebeu ainda uma data de lançamento definitiva.

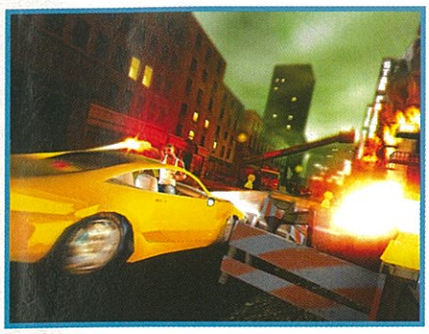
SPARTAN: TOTAL WARRIOR

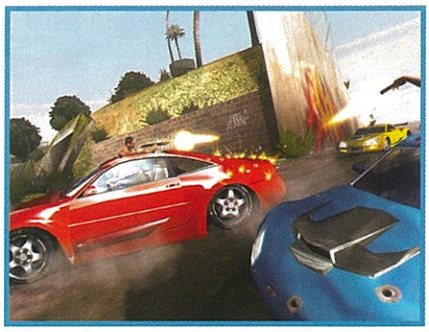
Sega adquire Creative Assembly e já prepara um novo jogo.

A Creative Assembly, responsável pela conhecida série de estratégia em tempo real para PC Total War, está neste momento a desenvolver um título para as consolas de 128 bits chamado Spartan: Total Warrior. Ao contrário do que muitos esperavam, este título não tem qualquer tipo de estratégia, visto que cada jogador irá apenas controlar uma única personagem no decorrer desta aventura.
O pano de fundo de todo o argumento é a mitologia grega e não é por isso de estranhar que nos surjam pela frente alguns bosses poderosos, como a Hydra, entre outros monstros lendários. Spartan é altamente inspirado na série Dynasty Warriors, mas através de uma mecânica de jogo muito variada tenta oferecer aos utilizadores de PS2 um jogo de acção massiva, com cenários gigantescos e onde podemos ter verdadeiros exércitos de guerreiros a lutar em tempo real.
A jogabilidade variada afasta-se do título da Koei, sempre marcado por uma mecânica muito repetitiva, obrigando cada jogador a variar brutalmente as suas acções para poder evoluir pelos cenários (situação que nem sempre é fácil pois podemos estar a ser atacados por dezenas de adversários de todos os lados).
Cada mapa pode ter um tamanho máximo de três quilómetros e no mesmo ecrã de jogo vamos poder visualizar qualquer coisa como 150 personagens a combater. E tudo isto sem loadings.
Este título que irá ser distribuído pela Sega vai estar disponível em Portugal no decorrer do mês de Setembro, por isso o melhor será não perderem de vista a PSM2 pois para o próximo mês prometemos ter uma boa antevisão deste soberbo título de acção.

187 RIDE OR DIE

Pensem numa mistura entre algo como *GTA* e *NFS Underground*.





Existem dois tipos de jogos que estão muito na moda nos dias que correm: lutas de gangs e corridas de rua. Pois a Ubisoft decidiu fazer um jogo que reunisse os dois estilos num só jogo. *187 Ride or Die* conta-nos a história de um excelente condutor que pertence a um dos muitos gangs de Los Angeles. Por algum motivo, o seu gang entra em conflito com um dos grupos rivais, e depressa começam os tiroteios, perseguições e tudo o resto que vimos nos filmes do género, incluindo fugas à polícia e por aí fora. Isto poderia muito bem ser mais uma espécie de *NFS Underground* ou *Midnight Club*, mas *Ride or Die* tem uma característica peculiar. Ao lado da nossa personagem irá sempre um outro passageiro, que terá consigo uma arma pronta a descarregar sobre os gangs rivais e a polícia. Em princípio será até possível adquirir armas novas para o nosso companheiro, bem como melhorias para o veículo.

187 Ride or Die promete tornar este Verão ainda mais quente, altura em que será lançado na PlayStation 2.

A PSM2 CONSIDERA:
Não ficámos muito excitados com o jogo, é verdade, mas se a Ubisoft fizer as coisas bem feitas até se pode tornar interessante. Uma das características que nos parece fundamental é a presença de uma opção para um segundo jogador, que controlaria o passageiro. Aguardemos para ver o que acontece.

GANHE!

Brothers in Arms Road to Hill 30 para PS2

Para participar envie um SMS com 20383 para o número 4111 (custo:1 euro IVA incluído)

Envie já a sua mensagem por SMS! Pode enviar as mensagens que quiser. Quanto mais mensagens, mais hipóteses tem de ganhar!

O passatempo decorre até 30 de Abril de 2005.

O utilizador recebe uma mensagem de confirmação por cada participação. O(s) prémio(s) serão enviado(s) dentro de 4 semanas após a data anunciada de fim do passatempo sem custos para o(s) vencedor(es).
O passatempo pode terminar antes da data anunciada, no caso de todos os prémios já terem sido atribuídos.
Para suporte técnico telefone para 213 140 983 ou envie e-mail para smartcodes@tziranda.com
O(s) vencedor(es) terão de enviar(em) o seu nome e morada completos conforme indicações no SMS de vencedor, sob pena de não receber(em) o(s) prémio(s). No caso de o nome, morada e código postal serem inexistentes ou estarem incompletos, ou se a encomenda não ser levantada, o(s) vencedor(es) perde(m) o direito ao(s) prémio(s) após 60 dias do final do passatempo.

CAVALEIROS DO ZODÍACO NA PS2!

A antiga série anime vai ter finalmente um congénere jogável.

Sendo uma das primeiras séries Anime a marcarem presença na televisão portuguesa, é com grande emoção que vemos realizado um velho sonho – jogar com as personagem dos Cavaleiros do Zodíaco. *Saint Seiya: Knights of the Zodiac: Sanctuary* irá contar-nos as aventuras de Pegasus (Saint Seiya na versão americana) durante a saga Gold Saint, onde os cavaleiros dourados eram já abundantes.

Quanto à jogabilidade, tudo aponta que para *Knights of the Zodiac* seja um *beat'em up* relativamente tradicional, composto por um modo história que conta o desenrolar da aventura através de *cutscenes* 3D, à imagem de *Dragon Ball Z: Budokai*. O lote de personagens disponíveis será composto por 17 dos lutadores mais famosos da série, existindo ainda a possibilidade de desbloquear fatos e acessórios novos. Como seria de esperar, todos os movimentos clássicos de cada uma das personagens poderão ser realizados utilizando uma técnica chamada "Cosmos Energy", que ainda não foi explicada apropriadamente.

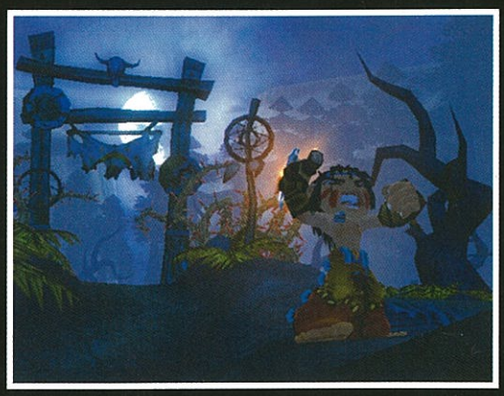
A PSM2 CONSIDERA:
A Atari já conseguiu realizar três beat'em ups *de qualidade inspirados na série* Dragon Ball Z, *o que nos leva a crer que a sua experiência poderá ser benéfica. Não estamos à espera de nada comparável a* Tekken 5 *ou* Soul Calibur 2, *apenas algo digno.*

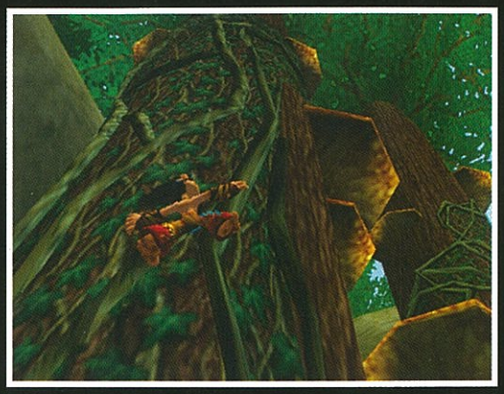
BRAVE: THE SEARCH FOR SPIRIT DANCER

A Sony revelou mais pormenores acerca deste jogo sobre índios.

Tal como referimos na edição anterior, a Sony está a trabalhar num jogo que irá colocar o jogador na pele de um jovem nativo americano, encarregue de uma árdua tarefa. Brave (a personagem) terá de partir numa viagem épica para salvar a sua aldeia, alvo de um ataque mágico de uma criatura maléfica chamada Wendigo e dos seus horríveis seguidores. De forma a parar este ataque de proporções devastadoras, o jovem terá de ultrapassar uma série de peripécias e locais perigosos para encontrar o único salvador possível – um poderoso feiticeiro chamado Spirit Dancer, cujo paradeiro é desconhecido. Pelo caminho Brave irá deparar-se com dezenas de criaturas perigosas, como lobos fantasma, Yetis, espíritos, búfalos e muito mais. Infelizmente ainda não sabemos nada sobre a jogabilidade, mas apostamos numa aventura de acção na terceira pessoa. *Spirit Dancer* estará disponível a partir de Junho.

A PSM2 CONSIDERA:
O conceito parece interessante e a história dá espaço para uma aventura estimulante, por isso falta apenas ver como tudo irá funcionar. Depois de God of War, *só algo mesmo brutalmente excepcional conseguirá impressionar.*





PSP Notícias

20 WIPEOUT PURE
Finalmente uma boa versão jogável da carta de apresentação do *line-up* de lançamento da PSP.

21 TOCA RACE DRIVER 2
O jogo completo compactado na PSP! Vai ser o melhor simulador de condução no lançamento. Se algum dia o virmos...

22 METAL GEAR ACID
Metal Gear também está na PSP. Mas será que consegue manter a mística da versão PS2. Descubram tudo na nossa antevisão.

PSP ADIADA NA EUROPA

Depois do lançamento nos Estados Unidos, o Velho Continente continua a esperar e desesperar pela portátil da Sony.

No final do passado mês de Março a PSP chegou às lojas americanas depois de ter feito sucesso com o lançamento japonês em Dezembro de 2004. Mas por cá, parece que a espera continua. De acordo com Georges Fornay, responsável pela Sony em França, a pequena maravilha portátil não será lançada na Europa nos próximos meses, de forma a que a empresa se possa concentrar mais nos mercados asiáticos e americanos. Agora, não sabemos bem o que é que quer dizer "próximos meses". Algumas lojas online que já oferecem pré-reserva, como a Amazon, têm como data afixada o mês de Junho. De facto, o início do Verão já é falado há muito como a data provável para o lançamento da consola no Velho Continente, pelo que o atraso não seria muito significativo. Faria igualmente sentido, de forma a apanhar o início das férias escolares. Mas também pode significar, como alguns especulam, que a PSP só irá chegar no último trimestre do ano. Quem sabe, até, para colocar uma nova consola – mesmo que portátil – no mercado na mesma altura em que se aponta para a chegada das máquinas de nova geração dos fabricantes concorrentes. Qualquer previsão nesta altura não passa disso mesmo. Mas esperamos que tudo seja clarificado durante a E3

//MUITOS APONTAM PARA O INÍCIO DO VERÃO, MAS SERÁ PRECISO UM GRANDE ESFORÇO.//

A PSM2 CONSIDERA *Todos os dados apontam para que a PSP não chegue até nós pelo menos antes do Verão. Mesmo assim será preciso um esforço tremendo da Sony. Setembro parece cada vez mais provável.*

CODED ARMS

Foram disponibilizadas novas imagens do novo FPS da Konami, *Coded Arms*. Anteriormente conhecido como um "*Survival Horror* de Exploração", inclina-se mais para o estilo de *Area 51*, com enormes inimigos, uma acção explosiva e armas potentes. O jogo tem ainda um motor de física complexo que inclui efeitos *ragdoll* e cenários destrutíveis.

TONY HAWK ENCOLHE PARA CABER NO BOLSO

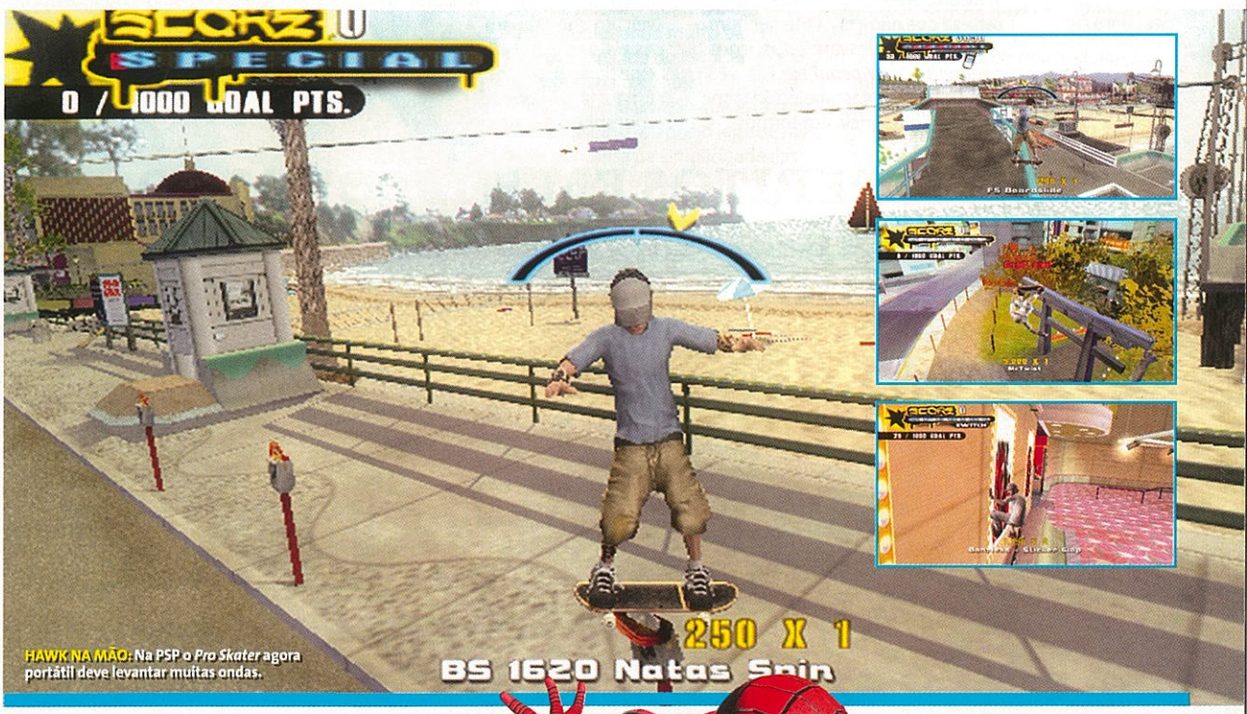
Tony Hawk's Underground 2: Remix já é a conversão mais completa de PS2 para PSP.

T*ony Hawk's* na palma da mão? Uma ideia de sonho. A Activision conseguiu encolher *THUG 2* para dentro do UMD e ainda acrescentou mais quatro novos níveis: Kyoto, Las Vegas, Santa Cruz e Atlanta. E ainda há a promessa de uma opção *multiplayer* via Wireless com dez modos exclusivos (incluindo o nosso preferido, HORSE), a World Destruction Tour da versão PS2 e um elenco de *skaters* profissionais e opções para os personalizar. Basicamente, tudo o que aparecia na PS2 está intacto e ainda tem uns extras.

Se a fluidez for boa e a configuração dos botões funcionar bem, este poderá vir a ser um jogo obrigatório na PSP, principalmente para os fãs da série. Esperemos que seja tão bom como o seu irmão mais velho.

A PSM2 CONSIDERA

Um projecto ambicioso, mas parece-nos que a Neversoft está à altura. Os novos níveis e skaters diferenciam-no de THUG 2 e agora podemos jogá-lo enquanto andamos de skate! Já ganhou.



HAWK NA MÃO: Na PSP o *Pro Skater* agora portátil deve levantar muitas ondas.

PERIFÉRICOS

Ao bom estilo da Sony, a linha oficial de periféricos e acessórios para a PSP tem bom aspecto, mas em utilização parecem-nos pouco práticos. É aqui que entra a Joytech, com um *pack* para a PSP que contém uma caixa de transporte, um carregador para o carro, um cabo USB-mini USB (para transferir música e vídeos) e uns auscultadores, tudo por 21 euros. Uma pechincha.

SMART BOMB

Uma série de puzzles em 3D de ritmo acelerado, baseados no despoletar de bombas. Existem bombas por camadas, e cada camada tem de ser desactivada para desbloquear a seguinte. Dizem que será melhor do que o rival *Lumines*, mas para já parece-nos muito simples.

PURSUIT FORCE

O antigo mentor de *WRC* Martin Kenwright tomou a direcção do seu jogo de perseguições de carros que nos permite saltar entre carros, guiar fora de estrada, perseguir paspalhos e quebrar as regras. O jogo decorre num Estado fictício dos EUA e já está com bom aspecto.

SPIDER-MAN TOMA BALANÇO PARA A PSP

O cabeça-de-teia está de volta...

Como era esperado, o aranhiço encaminha-se para a PSP numa versão *light* de *Spider-Man* para PS2. Pelo que já vimos, o fantástico balancear pela cidade característico da PS2 mantém-se intacto, ao lado de algumas novas cenas predefinidas, incluindo uma intensa luta em cima de um comboio. O jogo relembra a série *Spider-Man* da Neversoft para PS one, na altura de plataformas, mas não o suficiente para fazer deste um híbrido das duas versões. E as imagens são incríveis.

"O ESCOCÊS VOADOR"

COLIN MCRAE RALLY: UM FACTO

A primeira de duas conversões de *Colin* é da versão 2005 para PS2, com 34 carros licenciados e 81 etapas, só que agora podemos jogar em todo o lado. Os menus são iguais, os carros derrapam e podemos abrir as portas e o capot. Infelizmente a versão que vimos exigia demais do processador da PSP – a complexa geometria dos arbustos e das montanhas causa impacto na fluidez, tornando as coisas um pouco desfocadas. A Codemasters ainda tem de resolver este problema, mas *Colin* poderá ser mais um título obrigatório.

■ Editora: SCEE ■ Produtora: Sony Liverpool ■ Lançamento: A anunciar

Wipeout Pure

Todos sabem que a Sony não pode criar uma nova máquina de jogos sem lançar um novo *Wipeout*. Mas será que este nome ainda desperta paixões?

CARACTERÍSTICAS ESPERADAS

- 12 novos circuitos e quatro clássicos retirados dos jogos anteriores.
- Modo para oito jogadores via Wi-Fi.
- Novo sistema de energia permite-nos escolher disparar ou absorvê-la para aumentar a nossa potência.
- O modo Zone voltou. Aqui não temos controlo sobre a aceleração e limitamo-nos a guiar à medida que vamos cada vez mais rápido, em quatro novos circuitos.

Jogar *Wipeout Pure* na PSP é como uma ceia de Natal. A mãe passa a noite a fazer comentários irónicos sobre a nossa vida, o pai dorme, e nós sabemos que se queremos animação devíamos ter ido a outro lado. Até onde deveriam ter levado o novo *Wipeout*? Não sabemos, mas de certeza que não era a lado nenhum...

A excitação desvaneceu-se com o regresso de *Wipeout* agora na PSP. Depois de se ter estabelecido como ponto de referência em termos gráficos e de velocidade na PS one, a passagem para PS2 já ficou aquém de outros jogos de corridas superiores. Agora *Pure* prova que não é o hardware que falha, mas sim este tipo de corridas. Mais uma vez demos por nós a queixar-nos de perda de velocidade sempre que raspávamos nas bermas da pista e do hábito irritante de bater no veículo que acabámos de destruir. As pistas são estreitas, tortuosas e exasperantes desde o início. E, para já, a IA dos adversários está concebida para nos fazer despenhar de uma forma patética ou para nos castigar com ataques sem aviso prévio. Não há maneira de avançarmos nem de começarmos a sentir alguma diversão.

Em termos de jogabilidade, a curva de dificuldade está ao nível da de *Wipeout 2097* (o segundo jogo de PS one), que por enquanto não nos parece ter sido a melhor opção. Embora os peritos em *Wipeout* se possam sentir em casa, os novos jogadores desta consola irão primeiro debater-se com algumas dificuldades.

O que é estranho é que apesar de transbordar de detalhes, o ecrã parece sempre uniforme. Tal como num desenho animado, a imagem não dá uma sensação de profundidade. Tudo é detalhado e reluzente na mesma proporção. E isso, tal como o futuro do jogo deixa antever, simplesmente não é real.

Finalmente, a fluidez do jogo precisa ainda de levar alguns retoques, já que como está, não se encontra à altura da fluidez da PS2 . Apesar da opção para oito jogadores via Wi-Fi seja uma boa adição para a PlayStation Portátil.

A PSM2 CONSIDERA *É* **Wipeout** *na PSP. E, a não ser que resolvam a curva de dificuldade e aumentem a emoção, não é tão bom como nos lembrávamos.*

//OS PERITOS EM WIPEOUT VÃO SENTIR-SE EM CASA, MAS OS NOVOS JOGADORES IRÃO DEBATER-SE.//

PERSPECTIVAS? A série não está a melhorar. Se quiser ter futuro, precisa de uma mudança radical.

ACIDENTES DE PERCURSO: Os habituais saltos, quedas e reviravoltas estão mais uma vez presentes.

CORRIDAS PARA TODOS: Os 15 desportos motorizados devem ser variedade suficiente até para os fãs mais famintos.

CARROS-ESTRELAS: Os carros são impressionantes. Nunca pensaram ver isto na palma das mãos, pois não?

JÁ ESTAMOS NA FILA: Esperemos que *TOCA* chegue às lojas no dia de lançamento da PSP.

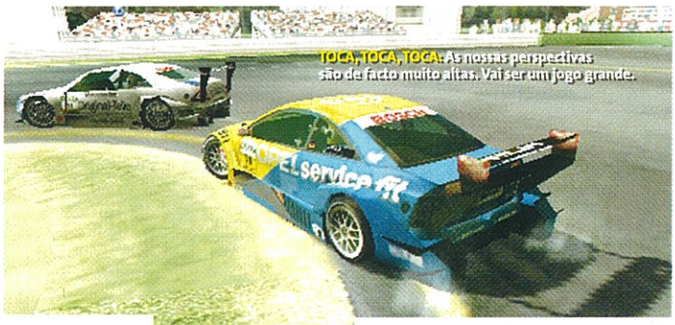
■ Editora: Codemasters ■ Produtora: Codemasters ■ Lançamento: A anunciar

TOCA Race Driver 2

CARACTERÍSTICAS ESPERADAS

- 15 desportos motorizados, incluindo GT Sports Car Racing, carros de turismo, Fórmula Ford e corridas de camiões.
- Os mesmos 84 carros do jogo da PS2 estão cá.
- Danos nos carros.
- *Multiplayer* até 20 jogadores via Wi-Fi (12 já confirmados).

Não contente com a passagem de *Colin McRae* para a PSP, a Codemasters traz ainda *TOCA* para a pequena portátil.



TOCA, TOCA, TOCA: As nossas perspectivas são de facto muito altas. Vai ser um jogo grande.

O desenvolvimento de *TOCA* está duas semanas atrasado em relação a *Colin*, mas, "graças" ao silêncio da Sony quanto à data de lançamento, pode muito bem aparecer ao lado do Escocês Voador na estreia da consola.

As boas notícias são que está com melhor aspecto do que o jogo de ralis, tudo por causa da simplicidade das pistas rectas e em alcatrão, em comparação com os cenários cheios de arbustos, árvores e rochas de *McRae*. A fluidez estabeleceu-se a uns sólidos 30 fotogramas por segundo.

Tal como *Colin*, esta é uma conversão completa do jogo da PS2, incluindo todos os carros, circuitos e modos. Até tem aquele tipo escocês irritante nos modos de história. E até supera o seu irmão mais velho da PS2 em dois aspectos: primeiro, podemos personalizar a banda sonora (se tivermos ficheiros MP3 no cartão de memória da nossa PSP, podem ser alinhados numa *playlist* para acompanhar as corridas); segundo, inclui um espantoso modo *multiplayer* via Wi-Fi que, aparentemente, irá suportar 20 jogadores a correr em simultâneo. Só ainda não está oficialmente confirmado, porque os produtores não têm 20 PSP para o testar, mas pelo menos já garantiram 12 jogadores sem problemas.

A PSM2 CONSIDERA *É bom ver que a PSP consegue aguentar conversões completas da PS2. O único rival pode vir a ser um tal de* GT: Mobile.

■ Editora: SCEE ■ Produtora: Sony Soho ■ Lançamento: A anunciar

World Tour Soccer

CARACTERÍSTICAS ESPERADAS

- 150 equipas retiradas da base de dados de *Isto é Futebol*.
- As parecenças com os jogadores reais estão intactas. Beckham = charmoso.
- Novo modo de alerta Wi-Fi que interrompe o jogo se alguém aparecer na zona e oferece aos dois jogadores um desafio.

Para já, nada de *PES* na PSP? Então, que tal o último título dos criadores de *Isto é Futebol*? Podia ser pior...

O futebol é o desporto ideal para jogar numa consola portátil. E a Sony elevou a fasquia com *World Tour Soccer*. Podemos jogar uma partida de futebol no que é um jogo baseado nas opções, equipas e jogadores de *Isto é Futebol* da PS2, mas em *World Tour Soccer* a Sony introduziu um novo sistema de pontuação em que os bons passes, as placagens, as fintas e os pontapés ambiciosos para golo nos fazem ganhar dez ou 20 pontos, ou então subtraem-nos do nosso total.

De repente o jogo ganhou uma nova dimensão. Já não estamos limitados aos 90 minutos e à mecânica de quem marca mais golos ganha, por isso experimentem os minidesafios cujo objectivo é atingir os 200 pontos o mais rapidamente possível. E ao completar os desafios desbloqueamos ainda mais acção. Só resta confirmar se as equipas portuguesas estarão presentes, mas acreditamos que sim.

A PSM2 CONSIDERA *A jogabilidade está melhor do que a de* Isto é Futebol *e os controlos foram reduzidos ao essencial. Um jogo rápido, reactivo e divertido. Claro que ansiamos por* PES *na PSP, mas entretanto este preenche o tempo.*

CADA VEZ MELHOR: Quando o jogámos em Novembro estava bem mau. Agora deu um passo de gigante.

MINI-AVENTURA: Os minijogos com pontos dão uma dimensão diferente a *World Tour Soccer*.

// UM JOGO RÁPIDO, REACTIVO E DIVERTIDO. ACIMA DO CORRESPONDENTE DA PS2. //

■ Editora: Konami ■ Produtora: Konami ■ Lançamento: A anunciar

METAL GEAR ACID

Uma estreia auspiciosa para Snake no território das portáteis?

CARACTERÍSTICAS ESPERADAS

- Uma mecânica diferente das versões da PS2, baseado num esquema de cartas.
- Enredo típico de Kojima que deve agradar aos fãs da série.
- Duas personagens jogáveis. Nenhuma delas é o Raven.

Quando a Sony anunciou a PSP, ficámos todos excitadíssimos. E quando anunciou que a Konami estava a trabalhar numa versão exclusiva de *Metal Gear* para PSP, ficámos em êxtase. Quando soubemos que seria um jogo de acção e estratégia jogado por turnos e baseado em cartas... ficámos confusos. Por trás de um sorriso rasgado, claro.

Assim reza a história: nós somos Snake (e mais tarde Teliko) e temos como missão infiltrar-nos em áreas, seja eliminando silenciosamente os guardas inimigos ou evitando-os. Cada área tem uma entrada e uma saída, onde teremos de chegar, e pelo caminho vamos revelando mais pormenores do enredo tipicamente insano. O que vos irá surpreender é que para se movimentarem, matar, esconder, tudo, terão de jogar uma carta do vosso baralho. As cartas são armas ou movimentos especiais, ou então podem simplesmente ser descartadas em favor de passos sobre o mundo em forma de grelha. Avancem cinco espaços em direcção a um guarda e depois joguem uma SOCOM para o apanhar. Ou então optem por uma carta Ninja para darem um golpe mortal seguido de fuga. Tudo se resume a utilizar as cartas pela sequência correcta para delas tirar o maior partido. Depois de jogarmos, a atenção vira-se para os nossos inimigos que jogam cartas dos seus baralhos, movendo-se de um lado para o outro com rapidez, ou simplesmente passando e olhando fixamente para o nosso ponto de fuga. É um esquema fácil de apreender e, depois de assimilarmos o sistema de pontos que determina quantos movimentos teremos por turno, surpreendentemente óbvio.

Os problemas surgem com a câmara de jogo, que nunca mostra a área o suficiente para tomarmos uma decisão acertada. E se por acaso avançarmos na direcção errada, voltar atrás pode demorar eternidades. Avançamos nós... Avançam eles... Avançamos nós... Etc... A maior parte do jogo é andar às apalpadelas, ser descoberto e eliminado e depois repetir exactamente a mesma série de movimentos até voltarmos ao ponto em que podemos agir de outra forma. Os jogos são, infelizmente, repetitivos e lentos.

Os piores momentos são quando ficamos encolhidos cobardemente atrás de uma parede, à espera turno após turno que nos seja entregue uma Stun Grenade. Claro que este não é de forma alguma o espírito do jogo mas, depois de dez tentativas falhadas, não nos apetece correr mais riscos.

Metal Gear Acid é um jogo inteligente que poderá surpreender os fãs da saga. Esperamos que a Konami ainda vá a tempo de limar estas arestas de modo a tornar o jogo mais dinâmico e bem menos aborrecido. Caso contrário...

A PSM2 CONSIDERA *Bem, é Metal Gear com o típico ambiente furtivo e enredo a condizer. Ainda tem alguns problemas que o impedem de ser genial. Não ficariamos espantados se, um dias destes, aparecer um jogo de cartas coleccionáveis de MGS.*

SEGUE A SETA

Movimentar-se é um processo lento e por turnos. Cartas diferentes permitem-nos avançar uma certa quantidade de espaços. A partir da nossa posição inicial, guiamos uma seta pelo chão, usando pontos por cada quadrado que avançamos. No fim da jogada, escolhemos agachar-nos ou deitar-nos e para que direcção ficar virados. Isto significa que se cometermos um erro, deixando Snake exposto, não há nada a fazer e os guardas irrompem e eliminam-no. Pode ser bastante irritante.

BOAS-VINDAS: No início de um nível temos de andar décadas até vermos alguma coisa.

QUERO VER: A câmara dá bom aspecto às coisas, mas o que está depois da esquina?

SOCOM: Snake planeia um rápido golpe SOCOM.

COISAS DE MIÚDAS: Snake alia-se a Teliko.

Nada está fora de limite. Nada é impossível. Conduz qualquer veículo. Utiliza qualquer arma. Destrói tudo e qualquer coisa. Tu és um mercenário num campo de batalha completamente interactivo e a única regra é: não há regras.

PEDIR REFORÇO

ASSALTAR

COMPRAR

BOMBARDEAR

ANIQUILAR

QUEIMAR

DISPARAR

DESTRUIR

SABOTAR

TRAIR

CAPTURAR

MERCENARIES

PLAYGROUND OF DESTRUCTION™

16+ www.pegi.info

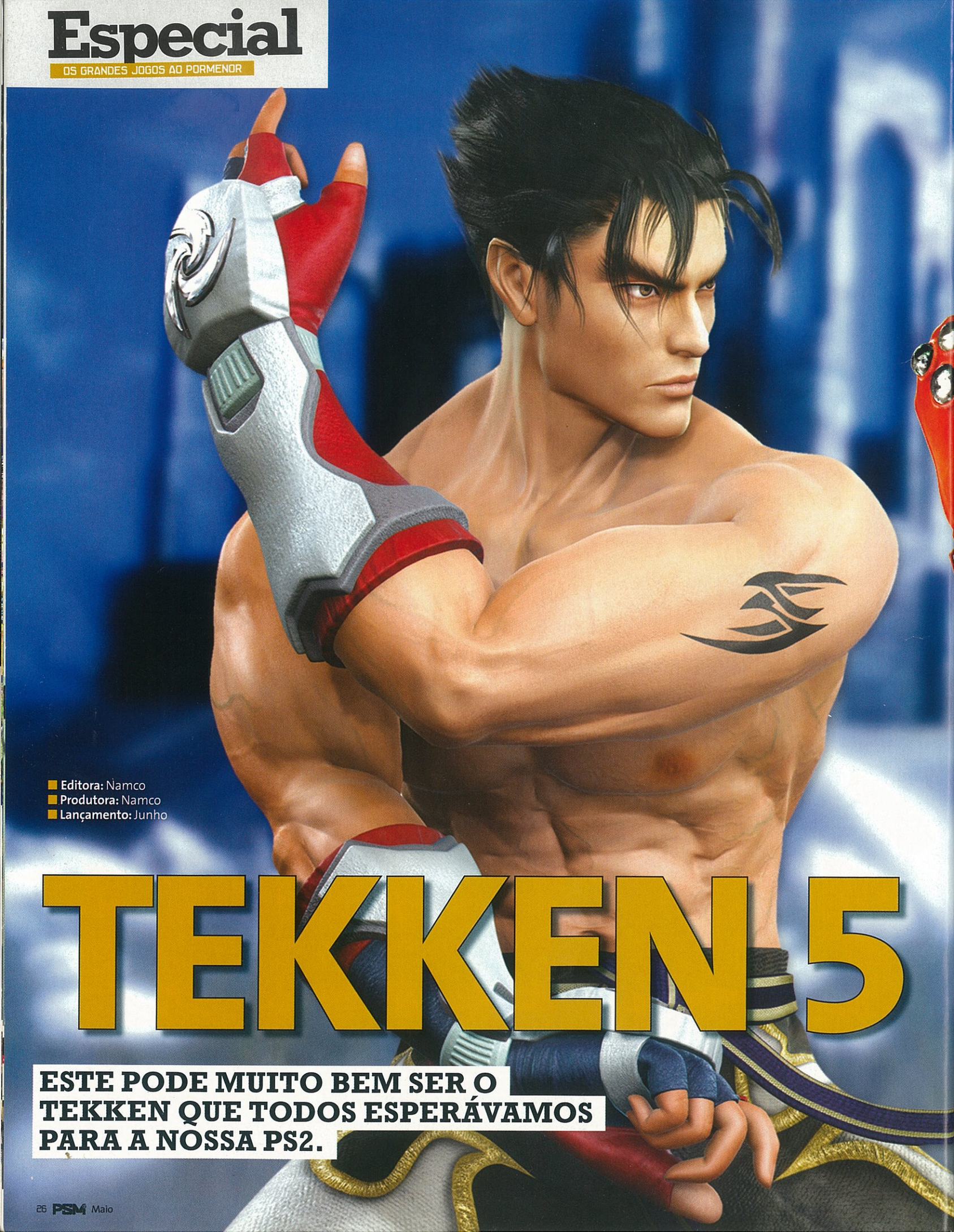
PlayStation.2

XBOX

PANDEMIC

LUCAS Arts

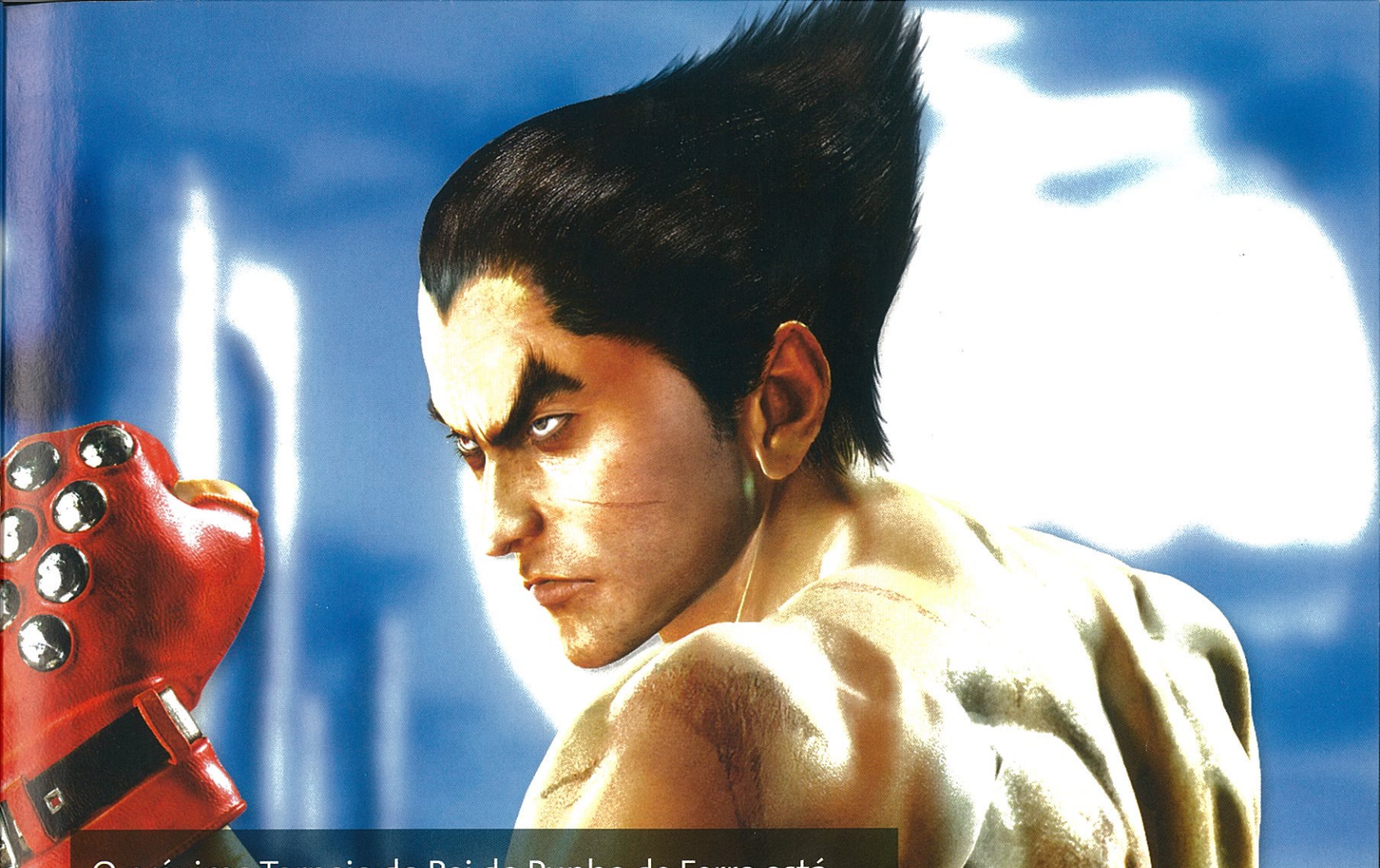
LucasArts and the LucasArts logo are trademarks of Lucasfilm Ltd. Pandemic and the Pandemic logo are registered trademarks and/or trademarks of Pandemic Studios, LLC in the United States and/or other countries, respectively. © 2005 Lucasfilm Entertainment Company Ltd. and Pandemic Studios, LLC & TM as indicated. All rights reserved. "PlayStation" and the "PS" Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.



- **Editora:** Namco
- **Produtora:** Namco
- **Lançamento:** Junho

TEKKEN 5

ESTE PODE MUITO BEM SER O TEKKEN QUE TODOS ESPERÁVAMOS PARA A NOSSA PS2.



O próximo Torneio do Rei do Punho de Ferro está quase a começar. *Tekken 5* está de volta para reclamar o título de campeão dos *beat'em ups*.

A série *Tekken* já tem cerca de uma década e é um dos nomes maiores dos *beat'em ups* para a PlayStation 2. É, sem dúvida, um dos mais bem sucedidos, com 20 milhões de unidades vendidas desde que o primeiro título surgiu na PS one. Depois da mudança de fórmula (mal recebida) em *Tag Tournament* e do pouco inovador (apesar da qualidade) *Tekken 4*, o quinto torneio do Rei do Punho de Ferro tem todos os argumentos para revitalizar a série na nossa consola favorita. Este pode muito bem ser o *Tekken* que há muito esperávamos.

O quinto jogo do *beat'em up* da Namco não pretende reinventar nada. Antes pelo contrário. Vai buscar todos os predicados que imortalizaram este franchise e dá-lhes um tratamento que o transforma num dos melhores jogos do género para a PlayStation 2.

A alteração mais evidente prende-se com os cenários. São absolutamente fabulosos e fazem justiça a todo o aspecto gráfico do jogo. Apesar de continuarem limitados, as barreiras físicas têm uma integração mais natural nas lutas. Continuamos em maus lençóis se formos encurralados contra uma parede, mas temos sempre a sensação de que os limites estão no lugar devido, em vez de uma espécie de barreira invisível que se torna irritante. Os pisos desnivelados que apareceram em *Tekken 4* ficaram de fora e esqueçam também os objectos como pilares ou cabines telefónicas no meio dos palcos de luta. Algumas partes continuam destrutíveis, mas também aqui as coisas parecem acontecer com mais naturalidade, beneficiando a espectacularidade (e o impacto) dos golpes. Esperem até arrancarem pedaços das paredes ou mesmo do chão. Na arena The Final Frontier, um golpe mais poderoso faz estalar o vidro do solo. Genial. Embora alguns cenários pareçam deslocados – não percebemos

PELAS RUAS DA SAUDADE

A série *Tekken* já nos ocupa o tempo há cerca de uma década. Para matar saudades, a Namco resolveu presentear-nos com as versões *arcade* dos primeiros três títulos da série. É estranho pegar agora no *Tekken* original, ou mesmo no brilhante terceiro capítulo, e constatar que estamos a ficar velhos e que as coisas já não são bem o que eram. E pensar que, naquela altura, achávamos que os jogos não podiam ficar melhor do que aquilo. Já agora, fiquem com este pequeno passeio pelas ruas da saudade e comparem.

Reparem bem nas personagens. Jack parece que é feito de peças de LEGO.

A série apresentou mais personagens. Mas continuou com este visual.

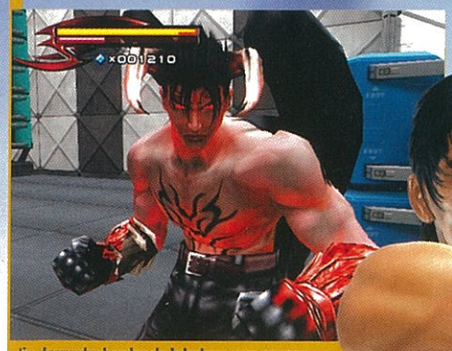
Mais personagens novas e novos movimentos. Um dos melhores da série.

Já na era da PS2 com um visual de sonho. Reparem bem nos braços de Jack.

BRUTAL: O impacto dos golpes está melhor que nunca. Nesta arena podem ver o vidro do solo a rachar...

DEMÓNIO DISFARÇADO

Os que tinham saudades de modo Tekken Force têm agora Devil Within, onde controlamos Jin Kazama na terceira pessoa, ao longo de corredores infestados de guardas robôs e de Jacks. Como o seu antecessor, é bastante limitado. Os movimentos restringem-se a duas combos, projecções e mais uns poucos golpes. Mas se chegarem ao fim desbloqueiam Devil Jin para jogar no modo Story. Se estiverem atentos, têm também acesso ao velhinho *Starblade*.



Jin despacha hordas de inimigos com apenas duas combos. Fraquinhos.

Podem transformar-se em Devil Jin e desbloquear esta personagem para o modo Story.

É CAPAZ DE TIRAR O MELHOR DA PLAYSTATION 2.

como é que, de repente, passamos a combater rodeados de pinguins – o visual é sempre espantoso.

Para falar a verdade, *Tekken 5* é, todo ele, um portento gráfico capaz de tirar o melhor da PlayStation 2. As personagens estão cada vez com melhor aspecto e, desta vez, temos três dezenas delas. São muitas caras conhecidas, alguns regressos e três lutadores novos (ver caixa Personagens Novas).

Destes estreantes, o primeiro a chamar a atenção é Raven, uma espécie de espião ninja com muitas parecenças com Wesley Snipes, nas suas versões Blade e Simon Phoenix (de *Homem Demolidor*). Assim que se começou a perceber o seu estilo de combate, Raven passou a ser um dos nossos favoritos.

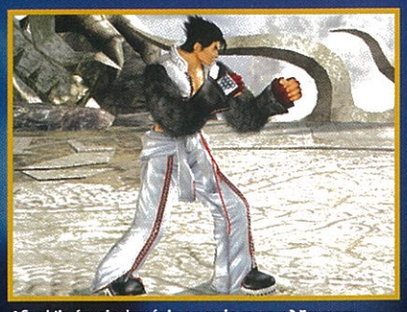
Uma personagem equilibrada, com um bom número de combos fantásticas e alguns truques "sujos", como uma espécie de teletransporte que permite atacar o inimigo pelo ar. Feng Wei é talvez o mais difícil de dominar, entre as novas personagens. Sabemos que é sempre relativo fazer uma afirmação destas, mas para aproveitar todo o potencial deste novo lutador será preciso um pouco mais de tempo. O que até nem é mau. Feng Wei revelou ser também um dos lutadores mais poderosos do lote com golpes rápidos que culminam em pontapés poderosos. Ao fim de um tempo, passou a fazer parte das nossas preferências. A fazer a sua estreia está igualmente Asuka Kazama, com bastantes semelhanças com Jun Kazama de *Tag Tournament*, o que faz com que seja uma personagem equilibrada e uma escolha sempre segura.

Também nos lutadores presentes, *Tekken 5* é quase uma espécie de *best of*. Estão cá os clássicos todos, incluindo os mais recentes de *Tekken 4* (Christie, Steve Fox e Marduk) e os desbloqueáveis, onde encontramos Devil Jin, Mokujin, o canguru Roger Jr., Kuma e Panda ou Bruce Irving. Para nos deixar realmente felizes só faltava Gon, o pequeno dinossauro de *Tekken 3*. Mas seja como for, é possivelmente a melhor oferta em toda a série. As diferenças de estatura entre, por exemplo,

VESTIDOS PARA COMBATER

Numa clara aproximação a *Virtua Fighter 4: Evolution*, este novo *Tekken* permite personalizar as personagens. Ao vencermos combate atrás de combate, vamos amealhando pontos que depois podemos utilizar para adquirir fatiotas novas. O leque de escolha não é muito alargado, mas sempre temos uma mini-saia para a sensual Anna Williams e um uniforme novo para Christie Monteiro que é, nada mais, nada menos, que... Eddy Gordo. Pode parecer pouco quando comparado com *VF4: Evo*, mas é uma novidade muito bem-vinda.

Gostamos sempre de ver lutadoras com pouca roupa. Vejam a nova indumentária de Anna Williams.



Afinal Jin é meio demónio ou meio macaco? Esperem, é um dos uniformes que podemos desbloquear...

Para além de novas fatiotas, também podemos comprar alguns acessórios. King parece uma estrela do hip-hop.

Com este aspecto ameaçador, ninguém vai ter coragem de fazer pouco do cabelo de Paul Phoenix.

Jack-5 e Jin são ainda mais acentuadas. A diferença dos modelos das personagens mais corpulentas e as restantes nunca foi tão evidente.

Como é habitual, cada personagem incorpora uma história própria, onde podemos encontrar várias rivalidades entre os lutadores. Podemos assistir ao desenrolar destes conflitos nas cenas antes e depois dos combates com personagens chave. Mas são as sequências CGI sempre que derrotamos a personagem final (uma das marcas registadas da série) que nos tiram o fôlego. A Namco já nos mostrou várias vezes que consegue fazer estas sequências como ninguém, e *Tekken 5* não é excepção. É um dos melhores incentivos para conseguirmos acabar o jogo com todas as personagens. Algumas destas sequências parecem-nos curtas demais, mas a verdade é que todas, sem excepção, são um verdadeiro regalo para os olhos.

Tecnicamente, este quinto capítulo da série é o mais evoluído. A um grafismo soberbo junta-se uma fluidez de jogo estonteante. Mesmo nesta versão de antevisão, os combates de *Tekken 5* parecem-nos mais rápidos do que os do seu antecessor, algo a que a nova tecnologia de captura de movimentos utilizada no jogo não está alheia. Um dos velhos hábitos que temos em *Tekken* (e que aqui não se alterou) é pressionar incessantemente os botões antes de ouvir o típico "Fight", de maneira a conseguirmos dar o primeiro golpe. Qual não é a nossa surpresa quando, algumas vezes, o adversário consegue ser ainda mais rápido. A qualidade das animações tem o selo de qualidade *Tekken* e, mesmo com aqueles efeitos de partículas que abrilhantam os golpes mais poderosos, o visual dos cenários e os modelos impecáveis, não existe qualquer espécie de *slowdowns*. Quem disse que a PS2 já tinha

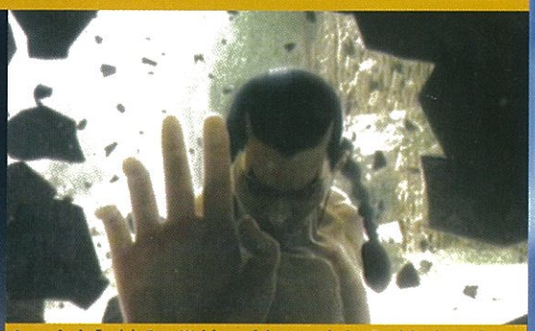
OFERECE O MELHOR LOTE DE PERSONAGENS DA SÉRIE.

DESLUMBRANTE: Não estamos a falar só de Christie Monteiro. Os cenários também o são...

GAME OVER

O final de cada personagem é sempre um regalo para os olhos, graças às maravilhosas sequências em CGI presentes na série. Estes finais variam entre o dramático e o cómico. Alguns são verdadeiramente disparatados. Todos são excelentes de se ver. Entre os melhores estão os de Heihachi (excelente maneira de se livrar dos seus familiares) e o de Lee em que o líder do Mishima Zaibatsu surge... em tanga. É hilariante e um dos melhores incentivos para acabar o jogo com todas as personagens.

Heihachi de tanga?! Agora já vimos tudo. O líder do Mishima Zaibatsu não merecia tamanha humilhacão.



A sequência final de Feng Wei é no mínimo...explosiva. Também é uma das estrelas do espantoso vídeo de introdução.

AS VERSÕES ANTIGAS ESTÃO ALI MESMO À MÃO.

atingido o máximo das suas capacidades? Aqui não foi de certeza. O melhor de tudo é que os tempos de carregamento entre combates ou quando fazemos "continue" são quase inexistentes. Os confrontos sucedem-se uns atrás dos outros sem tempo para piscar os olhos.

O mesmo acontece durante as lutas, onde a mínima hesitação dá direito a levar com uma combo de Kasuya ou com os murros devastadores de Bryan Fury.

Apesar de *Tekken 5* facilitar a vida aos mais novatos nestas andanças, estimula a aprendizagem das combos de cada personagem. E vale a pena a dedicação. É um caso típico de um jogo que é relativamente fácil de jogar, mas que demora a dominar. O timing das combos, embora mais acessível, requer alguma precisão. E os famosos "juggles", que nos permitem golpear (ou ser golpeado por) um oponente várias vezes antes de atingir o solo, continuam a marcar presença. Embora seja uma táctica que possa irritar alguns, a verdade é que muitas vezes um golpe extra aplicado desta forma faz toda a diferença entre a vitória e a derrota. Mais um estímulo para tentar dominar as técnicas das várias personagens. É que o metralhar dos botões só funciona até certa parte.

Qualquer *Tekken* só estaria completo com os seus extras que elevam a versão de consola alguns degraus acima da versão das máquinas de jogos. Com esta edição a Namco resolveu encher-nos as medidas. Não temos o estranhamente divertido Tekken Ball, mas temos as versões de *Tekken*, *Tekken 2* e *Tekken 3* mesmo ali à mão. Tudo bem que passamos muito mais tempo a jogar a versão moderna, mas estes passeios pelas ruas da nostalgia não fazem mal a ninguém e até divertem. Estão disponíveis todas as personagens mas, como se trata das versões das máquinas, não estão presentes os extras dos tempos da PS one. Outra surpresa nada tem a ver com o *beat'em up*. Assim que inserimos o disco na consola, surge no ecrã um antigo *shooter* 3D na primeira pessoa, que nos permite dar uns tiros durante um par de minutos. Se têm curiosidade em saber, o jogo chama-se *Starblade* e o melhor é que pode ser desbloqueado numa determinada secção no modo Devil Within, que nos permite controlar Jin numa espécie de aventura na terceira pessoa.

PERSONAGENS NOVAS Conheçam melhor os estreantes de *Tekken 5*.

FENG WEI

Este mestre de Kempo Chinês tem como único objectivo tornar-se o maior lutador vivo. Durante a juventude foi treinado por um dos melhores mestres de Kempo. Rapidamente se tornou o melhor lutador do seu dojo, o que lhe mereceu o nome de Shinken, ou "punhos divinos".
Na sua demanda de se tornar o mais forte de todos, quebrou a regra do seu dojo que proibia o confronto com lutadores de outros estilos. Quando o seu mestre tentou impedir a sua senda de violência, Feng Wei matou-o em combate. Durante este confronto Feng descobre que, de maneira a ser um verdadeiro mestre de Kempo, tem de aprender o segredo escondido num antigo manuscrito na posse dos Mishima. É com esse objectivo que se inscreve no quinto torneio do Rei do Punho de Ferro.

Desde criança que Asuka foi treinada no estilo tradicional de artes marciais do clã Kazama, pelo seu pai. Com um forte sentido de justiça, Asuka tornou-se conhecida na cidade de Osaka por acabar com as lutas na vizinhança.
Num determinado dia, após chegar a casa, depara com os pupilos do seu pai bastante maltratados. É pela boca destes que descobre que um desconhecido lutador chinês apareceu no dojo e espancou todos os presentes, enviando o seu progenitor para o hospital.
Alguns dias depois, um detective da Interpol de Hong Kong encarregado de investigar o acidente menciona que o suspeito estaria a planear inscrever-se no torneio do Rei do Punho de Ferro. Asuka decide seguir-lhe o rasto.

ASUKA KAZAMA

Com o nome de código Raven, é conhecido por ser um dos melhores e mais implacáveis agentes de uma determinada agência governamental. Para além da cicatriz em forma de X que apresenta na cara, pouco mais se conhece sobre ele.
Durante uma missão para investigar as ligações entre o Mishima Zaibatsu e a G Corporation, Raven assiste ao ataque de um exército de Jacks a Heihachi Mishima, assim como à violenta explosão que daí resulta.
Depois disso, Raven descobre que um novo torneio do Rei do Punho de Ferro vai ter lugar e decide investigar para descobrir quem é o novo organizador e quais as suas motivações.

RAVEN

À semelhança do antigo Tekken Force, é algo limitado, mas sempre bem-vindo.

Até no que diz respeito à sonoridade do jogo, *Tekken 5* parece destinado a ser um sucesso. As vozes das personagens são o que se conhece e não estão nada mal. Gostaríamos de ver Eddy Gordo ou Christie Monteiro a falar em português, mas temos o resto das personagens a falar a sua língua de origem. Até personagens como Kuma, Panda, Roger Jr. e Mokujin têm diálogos numa estranha linguagem própria. A música, essa sim, está francamente melhor, para além de mais variada. A qualidade geral parece-nos melhor do que qualquer outro jogo da série, e alguma música tem a virtude de nos fazer subir ainda mais a adrenalina.

Ainda vamos ter de esperar até ao início do Verão pela versão final de *Tekken 5*, mas não temos problema nenhum em afirmar já que estamos perante um autêntico campeão. É o que de melhor se faz dentro do género e é a nova referência da PS2. Comecem já a preparar esse físico, porque o Torneio do Rei do Punho de Ferro está quase a começar.

A PSM2 CONSIDERA

É o regresso em grande de uma das séries que é quase sinónimo de PlayStation. Tekken 5 *é a expressão maior do franchise da Namco na nossa 128 bits favorita. Se a versão final comprovar isso mesmo, podemos esperar, também, o melhor* beat'em up *da máquina. Já tínhamos saudades de algo assim.*

CANGURU, DIZ-EM TU: Roger Jr. é uma presença inevitável nas personagens desbloqueáveis.

ASSINE JÁ

CAMPANHA VÁLIDA ATÉ 15 DE MAIO DE 2005

SIM, PRETENDO ASSINAR A REVISTA PSM2 E BENEFICIAR DAS VANTAGENS:

1 INDIQUE A OPÇÃO DESEJADA

A ☐

12 EDIÇÕES DA REVISTA PSM2 (PAGA SÓ 10 - 2 EDIÇÕES **GRÁTIS**) + T-SHIRT METAL GEAR SOLID 3 **GRÁTIS** = 2x € 24,95
(Opção de pagamento exclusiva para débito directo. Duas prestações semestrais. Se optar por cheque ou vale postal deverá efectuar um pagamento único de € 49,90)

B ☐

24 EDIÇÕES DA REVISTA PSM2 (PAGA SÓ 19 - 5 EDIÇÕES **GRÁTIS**) = 2x € 47,40
(Opção de pagamento exclusiva para débito directo. Duas prestações anuais. Se optar por cheque ou vale postal deverá efectuar um pagamento único de € 94,80)

A imagem do produto real pode diferir da apresentada.

Preencher em maiúsculas.

*NOME: _____

*MORADA: _____

*CÓDIGO POSTAL: _____ TEL.: _____

*NÚMERO DE CONTRIBUINTE: |_|_|_|_|_|_|_|_|_|

E-MAIL: _____

* Campos de preenchimento obrigatório.

2 MÉTODO DE PAGAMENTO

AUTORIZAÇÃO DE DÉBITO DIRECTO
(Por débito na conta abaixo indicada, e até nova ordem, a minha assinatura renova-se por 12 meses, com um desconto mínimo de 20%)

*BANCO: _____ *BALCÃO: _____

*IBAN/NIB |P|T|5|0|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|_|

*NOME DO TITULAR: _____

*NÚMERO DE CONTRIBUINTE: |_|_|_|_|_|_|_|_|_|

*ASSINATURA: _____ *DATA: __/__/_____

* Dados essenciais para a subscrição na modalidade indicada.

3 OUTROS MÉTODOS DE PAGAMENTO

☐ CHEQUE Nº: _____ à ordem de Goody, S.A. no valor de |€|_|_|,|_|_|

☐ VALE DO CORREIO: _____ à ordem de Goody, S.A. no valor de |€|_|_|,|_|_|

RECORTE OU FOTOCOPIE ESTE CUPÃO E ENVIE PARA:

REMESSA LIVRE nº 16001
1951-970 Lisboa

Não necessita de selo.

Os dados são processados automaticamente pela Goody, S.A. e destinam-se à apresentação de futuras propostas. Caso não pretenda receber propostas de outras empresas ou instituições, assinale aqui. ☐

Para informações ou em caso de dúvidas, por favor contactar:
SERVIÇO DE ASSINANTES E LEITORES
Tel: 21 862 15 43
E-mail: assinaturas@goody.pt

NOTA: A OFERTA SERÁ ENVIADA (QUANDO EXISTENTE) APÓS COBRANÇA, ESTANDO SUJEITA À DISPONIBILIDADE DE STOCK.
(OFERTA VÁLIDA APENAS PARA TERRITÓRIO PORTUGUÊS)

PRAZO DE PROCESSAMENTO DA ASSINATURA : 4 SEMANAS

E RECEBA

UMA T-SHIRT EXCLUSIVA

METAL GEAR SOLID 3 SNAKE EATER

GRÁTIS

12 revistas (só paga 10 - 2 revistas Grátis) +
12 DVDs + T-Shirt Exclusiva Metal Gear Solid 3: Snake Eater
GRÁTIS

Esta T-Shirt não está à venda nas lojas e não pode ser comprada!

= 2x € 24,95 *

* Opção de pagamento em duas prestações exclusivas para débito directo = 2x € 24,95
(1º pagamento com o pedido de assinatura; 2º pagamento decorrido metade do prazo de assinatura)

Oferta limitada ao stock existente. As T-Shirts têm tamanho único.

Editora: Sony ■ **Produtora:** Sony ■ **Lançamento:** Junho

GOD OF WAR

Os deuses sorriram sobre a PlayStation 2 e entregaram uma dádiva na forma de um dos jogos mais polidos, adultos e épicos da consola.

Se calhar nunca ouviram falar ou leram sobre ele, mas os mais atentos já se aperceberam de que a PSM2 tem estado de olho em *God of War*, um jogo que impressionou bastante na última E3, mas do qual sabíamos pouco. Através de pequenas referências fomos deixando indícios de que poderia ser algo bombástico, de que este projecto da Sony tinha potencial para grandes voos e em bom tempo o fizemos. *God of War* é um jogo de proporções épicas, o expoente máximo da consola, não só como máquina de videojogos, mas como meio de entretenimento. *God of War* é pura arte.

O entusiasmo resultante das várias horas a jogar esta versão quase final do jogo está acima evidente, mas agora convém retomar a calma e explicar o porquê da excitação. *God of War* é um jogo de acção/aventura inspirado na mitologia grega e que apresenta o verdadeiro anti-herói Kratos, uma personagem sombria, misteriosa e extremamente violenta. Kratos é o líder do grande exército de Esparta, formado para conquistar e derrubar todos os outros. A senda vitoriosa deste exército durou um grande período de tempo, mas finalmente o dia fatídico acabou por chegar, com o amargo e perigoso sabor da derrota. Perante a iminência da morte, Kratos chama por Ares, o Deus da Guerra, e oferece-lhe a servidão eterna em troca de poder

KRATOS É O LÍDER DO FABULOSO EXÉRCITO ESPARTANO.

CICLOPES: A sequência completa para lidar com estes ciclopes é uma autêntica brutalidade.

ESPALHAR O CAOS

A armas de eleição de Kratos chamam-se Blades of Chaos e estão acorrentadas ao seu corpo, como prova da sua lealdade a Ares.
Nas extremidades das correntes encontram-se duas enormes lâminas, que oferecem velocidade e alcance em conjunto com poder destrutivo e são ideais para alcançar combos elevadas. Conforme avançam na aventura poderão desbloquear movimentos e melhorar o poder das mesmas.

PRECISAS DE FERRO NO SANGUE: Esta é uma da mortes mais suaves do jogo. Provavelmente.

O PODER DE UM DEUS

Ao longo da aventura Kratos é abençoado com pequenas porções dos poderes de alguns dos deuses do Olimpo. Poderão respirar debaixo de água, lançar relâmpagos com as mãos, invocar uma tempestade de raios sobre a vossa personagem e invocar o próprio exército da morte para uma rápida ajuda. Praticamente todos os poderes podem ser aumentados e melhorados através do sistema de Orbs.

suficiente para superar mais este obstáculo. Abençoado de seguida com duas enormes lâminas acorrentadas aos braços, como marca da sua lealdade a Ares, Kratos continua a sua onda de terror, cada vez mais violenta, até que algo terrível acontece (têm de descobrir o quê). Agora com um aspecto mais pálido, quase fantasmagórico, e com ainda mais ódio nas veias, Kratos decide aliar-se aos outros Deuses do Olimpo e vingar-se do seu outrora benfeitor, que desceu à terra para destruir a cidade de Atenas. Mas como pode um mero mortal derrotar o todo poderoso Deus da Guerra? Simples, basta utilizar a nunca alcançada Caixa de Pandora, escondida num templo gigantesco, construído por três arquitectos diabólicos e que reside nas costas de um gigantesco titã.

COMO PODE UM MERO MORTAL DERROTAR O DEUS DA GUERRA?

A aventura de Kratos é épica e as suas motivações nobres, mas para começarem a perceber o que realmente motiva esta personagem terão de percorrer um caminho violento e sobejamente pintado com o vermelho vivo do sangue. Despreocupado e sem nada a perder, Kratos é de longe a personagem mais violenta e atípica que vimos num videojogo, não porque arranca cabeças a Medusas e perfura corações a Minotauros, mas porque faz o mesmo a pessoas inocentes (mulheres e crianças incluídas) sem o mínimo dos remorsos. E a Sony não tem problemas em mostrar isso. Não só isso, como também imagens de nudez, com óbvias intenções de direccionar o jogo para um público mais adulto. E nós gostámos dessa atitude corajosa. Normalmente, até nos jogos de suposto terror, as cenas mais violentas são escondidas com ângulos de câmara afastados e outros truques, mas aqui mostram tudo. Apenas como mero exemplo, existe uma cena em que Kratos perfura lentamente a barriga de um homem caído e o jogo mostra toda a brutalidade da cena.
É arrepiante. "Mas esperem lá, disseram nudez?" Sim, além da violência extrema (e por vezes exagerada), *God of War* também mostra seios nus sem problemas. Existe uma cena perto do início do jogo em que Kratos aproveita o pouco tempo livre para fazer companhia a duas senhoras na sua cama e é possível ver quase tudo, com bons gráficos.

Não só se vê tudo na *cutscene*, como é possível falar com elas várias vezes quando o jogador

A IRA DE KRATOS

Muito à imagem de Dante de *DMC* e o seu Devil Trigger, Kratos possui uma habilidade que o transforma temporariamente num poderoso soldado coberto de raios azuis. Quando se encontra neste estado, Kratos perde bem menos energia, as combos não são interrompidas e a sua força aumenta consideravelmente. Através das Orbs vermelhas que recebem também poderão melhorar e ganhar habilidades novas para esta transformação, como uma barra de magia infinita.

AS LÂMINAS DO CAOS: Adorámos a ideia de duas enorme lâminas presas ao corpo por correntes.

OS NÍVEIS DE PRODUÇÃO DE GOD OF WAR SÃO ALTÍSSIMOS.

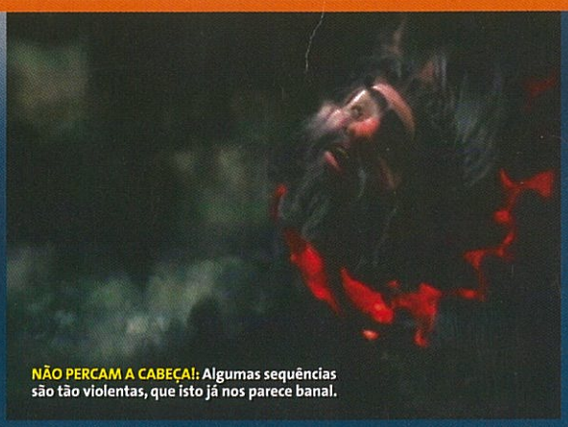
toma conta da acção. Mas não é só o que mostram que impressiona; é também a forma como o fazem. Os níveis de produção de *God of War* são altíssimos e a arte do jogo é fenomenal. Desde as personagens aos cenários, tudo está sublime. Depois tudo é apresentado em *cutscenes* que misturam pinturas com CG do melhor, resultando num espectáculo visual impressionante, acompanhado por uma banda sonora a condizer. A apresentação de *God of War* está a milhas de distância de tudo o resto que vimos na PS2, um trabalho verdadeiramente brilhante da equipa de produção.

God of War não é original na sua jogabilidade, não introduz elementos novos e não esconde que copia descaradamente vários jogos semelhantes. Mas sabe fazê-lo. Tudo o que foi introduzido em *God of War* ou é equivalente ao que de melhor se fez nesse campo ou supera-o, o que é excelente. O sistema de combate e de combos é espantoso e bastante acessível, mas também oferece espaço para estudar e aprender a utilizar da melhor maneira os variados golpes existentes (só assim é possível superar os níveis de dificuldade mais elevados). A sua complexidade e versatilidade não atingem os níveis de *Devil May Cry 3*, mas para um jogador mais causal, esse aspecto é perfeitamente irrelevante. Depois existem as formas mais "violentas" de eliminar inimigos. Podem fazê-lo normalmente, como em todos os outros jogos, mas *God of War* oferece um sistema que permite derrotar todo o tipo de criaturas de outra forma, através de uma sequência de botões disponível quando a sua energia atinge um baixo nível.

No topo do oponente a derrubar surge um designado botão, que quando pressionado dá início a uma cadeia de botões para completar a sequência. Uma vez completa, o jogador acaba brutalmente com o inimigo, recebendo uma maior quantidade de Orbs pela proeza. Estas sequências não são muito difíceis, mas atenção porque os botões a carregar mudam frequentemente. Se já tiveram a sorte de jogar ou se já viram como funciona o sistema de *Resident Evil 4* (para GameCube), já têm uma boa ideia do que esperar.

NÃO É PARA TODOS

***God of War* mostra o que muitos jogos não mostram, normalmente com medo de alguma crítica negativa ou para tornar o jogo acessível a um público mais novo. Mas este não. As muitas cenas de violência presentes podem ser vistas na íntegra e sem nenhum truque para reduzir a sua visibilidade. Aliás, existe um grande esforço para evidenciar e mostrar com destaque os momentos mais violentos. Não é para todos, mas se têm estômago, vale a pena o espectáculo visual.**

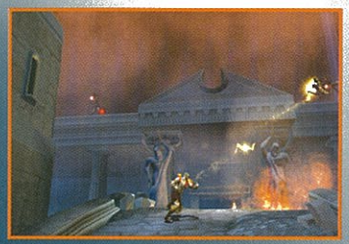


NÃO PERCAM A CABEÇA!: Algumas sequências são tão violentas, que isto já nos parece banal.

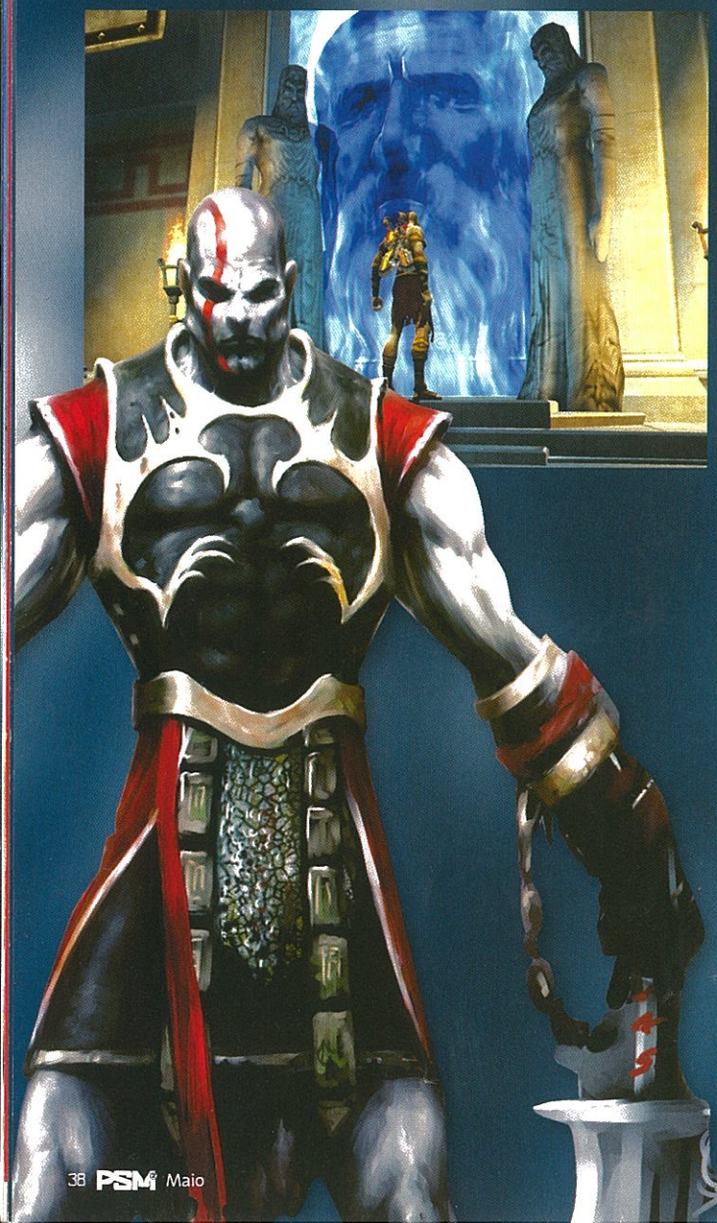
MOSTRA TUDO: Tomara muito jogo de "terror" ter tanta coragem como *God of War*.

A SEQUÊNCIA CERTA

Praticamente todos os inimigos podem ser derrotados através de uma espécie de minijogo que envolve pressionar os botões certos na altura certa. Os botões a pressionar são demonstrados em cima da cabeça do inimigo e exigem atenção e bons reflexos. Em caso de sucesso, o jogador é presenteado com uma morte mais espectacular e com um maior número de Orbs. Caso falhe...



EFEITOS MATRIX: Os golpes mais poderosos são presenteados com um efeito lento para maior impacto visual, e funciona!



O JOGADOR TERÁ DE ENTRAR NUM TEMPLO DIABÓLICO.

Depois temos as secções extra-combate. Um pouco à imagem de *Prince of Persia* e afins, temos várias secções de plataformas e puzzles para desenjoar do sabor a sangue das muitas lutas. A dada altura, o jogador terá de entrar num templo enorme, desenhado e pensado de forma diabólica para impedir o progresso de todos os que ousem pisar tal solo. As armadilhas são assustadoras e requerem um bom grau de agilidade e reflexos para serem superadas. Nada tão elaborado como *Prince of Persia*, mas definitivamente bem feito.
Os puzzles também estão bem construídos, com boa utilização das habilidades de Kratos e pouco repetitivos, com um bom equilíbrio na dificuldade. Superá-los não é impossível e não requer grandes contas de cabeça, mas alguns exigem tempo para completar. Como exemplo temos o próprio templo, dividido em três enormes secções giratórias que terão de ser alinhadas pelo jogador. Este é um puzzle que terá de ser completado a longo prazo, exigindo que o jogador complete uma série de façanhas e combates antes de girar as três secções.

Ainda à imagem de outros títulos, temos a evolução de Kratos e as habilidades que este pode adquirir. Muito inspirado no sistema de *Devil May Cry 3*, Kratos é recompensado com Orbs sempre que elimina um inimigo e que pode utilizar para melhorar as suas armas e poderes num sistema de níveis. Quanto maior o nível, mais poderosa será a arma e maior será a lista de movimentos disponíveis para essa arma em específico. Ainda não sabemos se é possível continuar com os mesmos melhoramentos num outro nível de dificuldade, depois de terminada a aventura, mas seria bastante agradável e daria outra longevidade a um título pequeno. Sim, essa é até agora a nossa maior queixa com a versão que jogámos.

Apesar de toda a aventura ter sido pequena, as cerca de 10 horas que demorámos a acabar *God of War* souberam a pouco, principalmente tendo em conta o tema e as possibilidades que oferece. De resto existe pouco a corrigir, apenas um ou outro problema de colisão e uma ou outra secção em que a câmara fixa não funcionou tão bem.

Resta mencionar o som de *God of War*, simplesmente divinal. As actuações dos actores encarregues das vozes das personagens variam entre o decente e o muito bom, os efeitos sonoros são do melhor que temos ouvido e a banda sonora épica está sublime. Os sons emitidos por alguns inimigos, como a Hydra do primeiro nível, têm de ser ouvidos para se acreditar e a emoção adicional dada aos combates pela banda sonora é realmente excitante e funciona de facto. Aqui sim, é possível verificar a diferença entre a utilização do som para proporcionar uma experiência de jogo ainda mais rica e os títulos que utilizam músicas apenas como som de fundo, como se estivéssemos num elevador.

É nisto que *God of War* mais se destaca: no seu enorme valor de produção e na dedicação dada a todos os pontos fundamentais de um videojogo. Só temos pena que esta aventura fantástica dure tão pouco, mas ainda é cedo para julgar. Esperem uma análise detalhada nas próximas edições, onde revelaremos se *God of War* é mesmo um Deus ou apenas um bom aspirante.

A PSM2 CONSIDERA

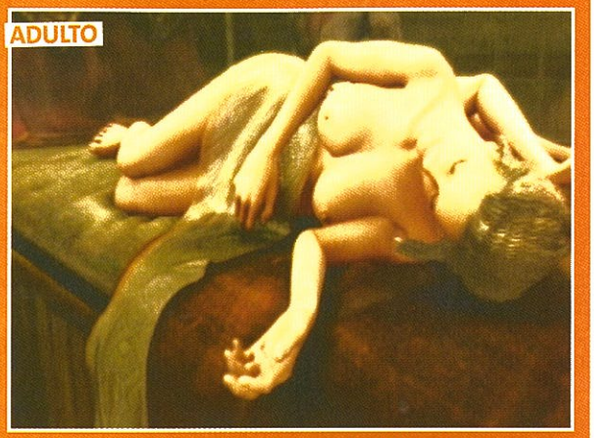
Já esperávamos um grande jogo, mas não sabíamos que a Sony iria entregar um trabalho tão bom e especialmente tão adulto. É como se alguém do grupo tivesse gritado "não vamos ter medo de colocar nada" e aproximaram-se mais da qualidade de um filme que qualquer outro videojogo.
Bom, Metal Gear Solid 3 *também consegue fazê-lo muito bem, mas* God of War *merece sem nenhuma dúvida entrar na vossa lista de próximas compras, mesmo tendo em conta que ainda não jogámos a versão final.*

AS RAZÕES POR QUE GOD OF WAR É UM DEUS NA PS2

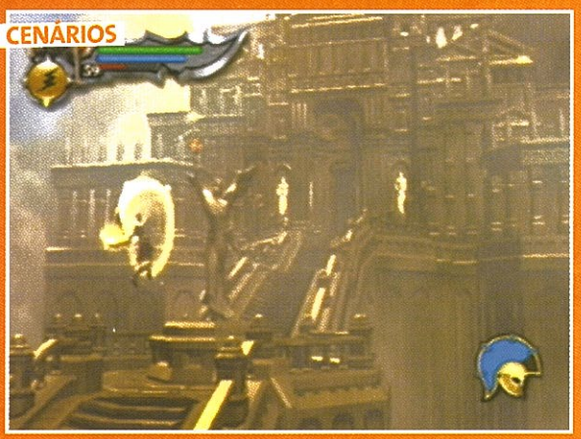
DEUS DA GUERRA: Kratos é o verdadeiro anti-herói, uma personagem violenta e sem piedade que não deseja salvar ninguém. É movido por pura vingança.

NÃO ESQUECEMOS O EUROPEU!: Ainda não lidamos muito bem com o que aconteceu, mas a mitologia grega é fantástica e é excelente para um jogo.

UMA GUERRA SEM IGUAL: Os vídeos de *God of War* são brilhantes, pelo que contam, pela forma como o fazem e pelo estilo apresentado. Deveras fabuloso.



CONTROLEM-SE, OK?: A violência que mostra e a nudez evidente acima são provas que a equipa de produção dirigiu o jogo para uma faixa etária elevada.



DIGNO DOS DEUSES: O tema já oferecia localizações verdadeiramente fantásticas, mas agora juntem um excelente design e os melhores gráficos da PS2.

LUTAS ÉPICAS: Os *bosses* que encontrámos eram fabulosos, com grandes momentos visuais e excelente jogabilidade. Nunca viram o máximo da PS2 até *God of War*.

"TÁ BOM XÔR POSEIDON?:" *God of War* oferece uma enorme variedade na jogabilidade, nos cenários e nos inimigos, e sempre com uma elevada qualidade.

UM FATO EXTRA?: Quando acabarem o jogo irão desbloquear vários extras, desde níveis em que não entraram, à arte do jogo. Existem ainda modos e fatos extra.

AS INFLUÊNCIAS DE GOD OF WAR

Em baixo revelamos os jogos que mais influenciaram o resultado final de *God of War*.

DEVIL MAY CRY
Devil May Cry serviu como musa inspiradora para grande parte da mecânica de *God of War*. O mais óbvio é o sistema de combate, com saltos duplos, múltiplas combos e alguns movimentos bastante parecidos. Depois temos a evolução de Kratos, através da utilização de Orbs deixadas pelo inimigo. Temos ainda a transformação de Kratos, claramente inspirada no demónio de Dante.

RESIDENT EVIL 4
Os minijogos com sequências de botões para eliminar inimigos são uma das principais novidades do recém-lançado *Resident Evil 4* para GameCube. Pelos vistos, os rapazes da Sony andam atentos e decidiram implementar um sistema semelhante, com sucesso, acrescente-se. Outro aspecto bastante semelhante entre os dois é a qualidade – ambos são bombásticos!

PRINCE OF PERSIA
Um dos grandes jogos de acção/aventura dos anos mais recentes também contribuiu com algumas ideias para *God of War*, nomeadamente para as secções de plataformas e puzzles. Como exemplo temos uma área que Kratos tem de percorrer sem perder o equilíbrio, enquanto enormes lâminas móveis o tentam derrubar do já de si estreito trilho de madeira.

RYGAR
Se calhar não conhecem, mas *Rygar* é um *remake* de um velho clássico *arcade*, que por acaso até era bastante agradável. Tendo uma base igualmente inspirada na mitologia grega, *Rygar* tinha uma jogabilidade viciante, cenários fabulosos, *bosses* gigantescos e uma banda sonora deslumbrante a acompanhar.

A SOLUÇÃO COMPLETA

MESMO QUE JÁ TENHA TERMINADO O JOGO AINDA HÁ MUITO PARA DESCOBRIR

LEVE O JOGO MUITO ALÉM DOS 100%

276 PÁGINAS A CORES

TOTALMENTE EM PORTUGUÊS

TODOS OS SEGREDOS

GUIA DETALHADO DE CARROS E ARMAS

MAPAS DE TODOS OS LOCAIS

MAPA DESDOBRÁVEL GRÁTIS COM OS BISCATES E MISSÕES EXTRA

E MUITO MAIS...

BRADYGAMES TAKE YOUR GAME FURTHER
www.bradygames.com

www.rockstargames.com

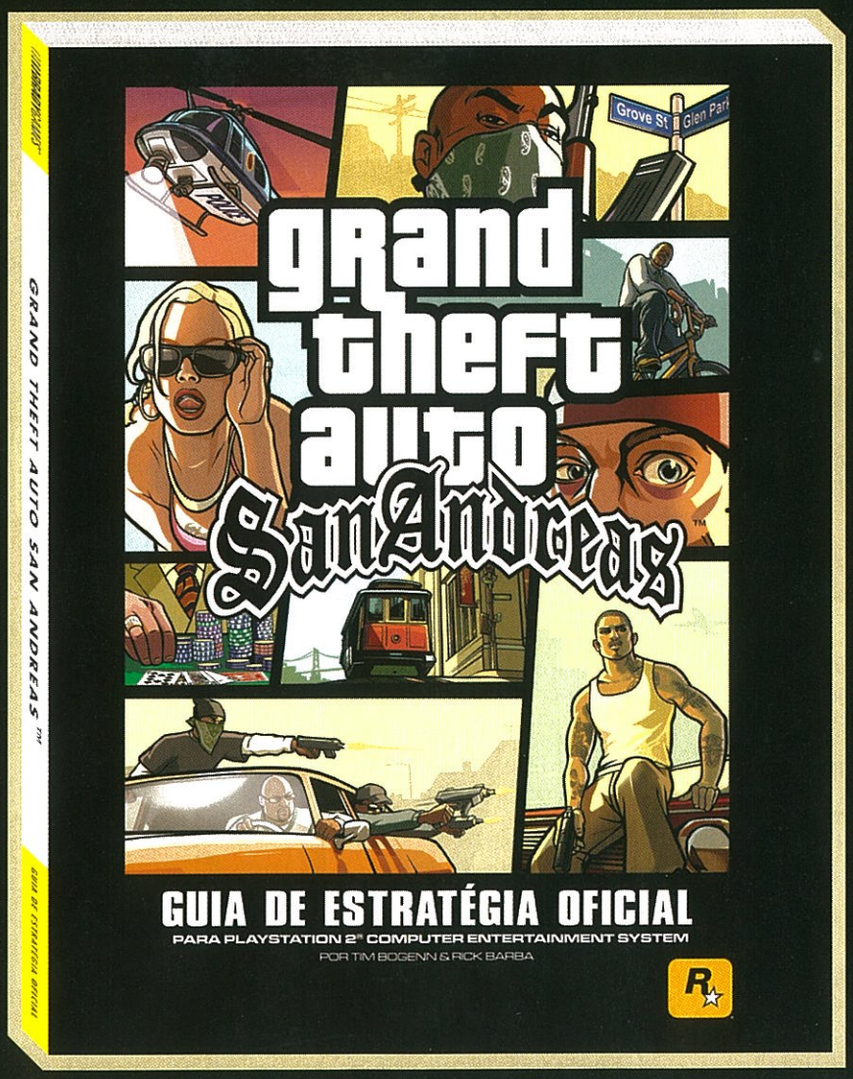
Banda sonora

GOODY

© 2004 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, Rockstar North, the R* logo, Grand Theft Auto and the Grand Theft Auto logo are trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software, Inc. "PlayStation" and "PS" family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other marks and trademarks are properties of their respective owners. All Rights Reserved. No identification or similarity to actual persons, living or dead, or to actual events is intended or should be inferred. Any resemblance is coincidental. The owners and publishers of this videogame do not in any way endorse, condone or encourage this kind of behavior. Product names are the trademarks of their respective owners, and not of Rockstar Games, Inc., and are included for entertainment purposes only. No product, person or establishment appearing or mentioned in this game has endorsed this game or any of the actions depicted or displayed herein or is in any way associated with Rockstar Games, Inc.

© 2004 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, Rockstar North, o logótipo R*, Grand Theft Auto e o logótipo Grand Theft Auto são marcas comerciais e/ou marcas comerciais registadas de Take-Two Interactive Software, Inc. "PlayStation" e os logótipos da família "PS" são marcas comerciais registadas da Sony Computer Entertainment Inc. Todas as outras marcas e marcas comerciais são propriedade dos seus respectivos proprietários. Todos os direitos reservados. Não se pretende qualquer identificação ou semelhança com pessoas reais, vivas ou mortas, ou com acontecimentos reais. Qualquer semelhança é para coincidência. Os editores e detentores deste jogo não aprovam, condonam nem encorajam de qualquer forma este tipo de comportamento.
Os nomes dos produtos são marcas comerciais dos respectivos proprietários e não da Rockstar Games, Inc., tendo sido incluídos apenas com o objectivo de entretenimento. Nenhum produto, pessoa ou instituição que aqui seja ou não mencionado neste jogo aprovou este jogo ou qualquer acção nele descrita ou apresentada, nem está de qualquer forma associado à Rockstar Games, Inc.

O GUIA OFICIAL



276 PÁGINAS

€ 14,95

JÁ NAS BANCAS!

SE NÃO ENCONTRAR À VENDA, ENCOMENDE DIRECTAMENTE. PORTES GRÁTIS

Recorte ou fotocopie este cupão e envie com cheque ou vale postal no valor de € 14,95 para: Remessa Livre nº 16001 - 1951-970 Lisboa (Não necessita de selo).

Nome _____ Morada _____

Código Postal _____ Telefone _____ E-mail _____

Nº Contribuinte (obrigatório) _____ Cheque nº (à ordem de Goody SA) _____

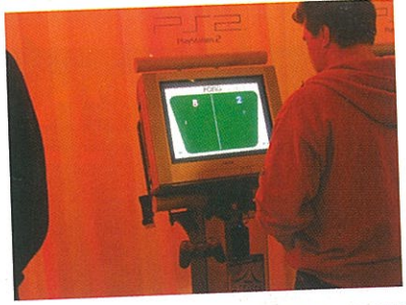
ESCLARECIMENTOS:

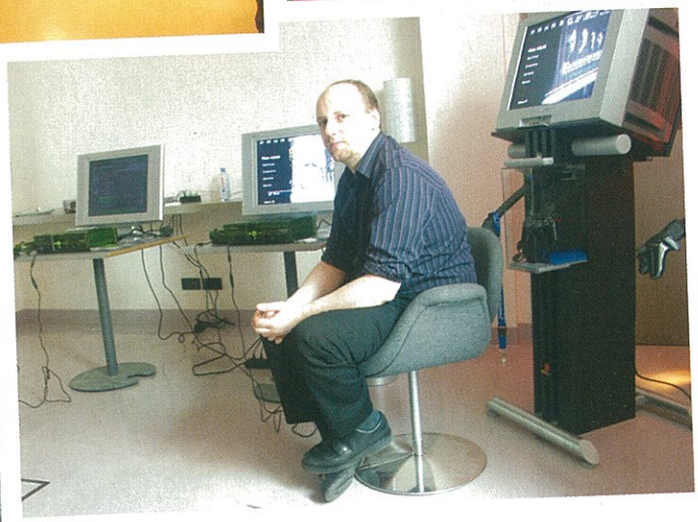
Telefone - 218 621 543 (Paula Canelha)

Guia GTA SAN ANDREAS

ATARI®

Pela primeira vez, a Atari decidiu mostrar o seu catálogo fora de uma feira de jogos. Fomos até Berlim para testemunhar o novo fôlego de uma empresa com uma longa história na edição de videojogos.





ATARI GO PLAY 2005

Há alguns anos, as grandes editoras tomaram a decisão de apresentar os seus catálogos fora das feiras dedicadas exclusivamente a jogos e acessórios. Em todos esses acontecimentos, a ideia é apenas uma: fugir do constante bulício gerado num local onde têm de competir contra todas as outras empresas, conseguindo a atenção plena da comunicação social convidada, enquanto conseguem dar a cada título o protagonismo pretendido. Estrategicamente, os dois meses que antecedem a E3 são pródigos em eventos desta natureza. O último em que tivemos o prazer de comparecer foi levado a cabo pela Atari em Berlim no passado mês de Março. Até agora, a editora tinha continuado a privilegiar as feiras comuns para o contacto com os jornalistas ou organizando mostras esporádicas de títulos que considerava importantes. Por isso, o Go Play simboliza mais do que uma apresentação. É uma página a iniciar um capítulo de protagonismo e sucesso que no passado foi saboreado pela empresa.

A dar as boas-vindas ao evento, Bruno Bonnel, um dos dirigentes da Atari, aparentava-se exultante com a autêntica festa que preparou. Sendo uma das personalidades mais conceituadas da indústria, Bonnel não pôde deixar de transmitir a sua visão da indústria. A PlayStation ocupa um lugar de destaque nos seus planos de negócio e ficou a promessa de que muito ainda será feito nesta geração de máquinas.
As próximas acções da Sony com a PSP e PS3 não o preocupam, antes são a oportunidade de um maior posicionamento, sendo necessário um dinamismo sem precedentes para tomar a dianteira na programação de títulos de luxo que cativem o jogador desde o primeiro instante. Coroando as suas intenções com a frase "A Atari não pode ficar parada!", Bonnel mais não defende do que uma movimentação orientada para a vitória a curto/médio prazo. "É preciso inovar o máximo possível. 2005 é um novo desafio e a Atari quer mostrar o caminho", conclui, num discurso de grande ambição.

Por outro lado, Jean Michel Perbet, o presidente da Atari Europa, preferiu dissertar num plano mais prático na concepção dos jogos. No seu ponto de vista, há muitos factores que se conjugam para formar um bom produto. A criatividade, o profissionalismo das equipas, a experiência, bom marketing e uma distribuição de excelência, associam-se e podem transformar uma ideia num título vencedor. Distanciando-se de outros mercados, afirmou que os jogos são suficientemente diferentes para exigirem um tratamento especial por parte de todos os intervenientes na sua produção e divulgação. Segundo Perbet, os jornalistas são a janela da Atari para o mundo e a eles é deixada a missão de estreitar os laços entre empresa e jogadores.
Daí a importância desta primeira edição do Go Play.

A quem acusa as editoras de só aproveitarem licenças e sequelas, Jean Michel Perbet contrapõe com factos. Das várias apostas para este ano em todas as plataformas, só duas não são originais. O novo jogo baseado na trilogia *Matrix, The Matrix: Path of Neo*, é a prova de que o licenciamento pode ter resultados positivos. A grande "bomba" deste evento não teve dificuldades em ganhar um lugar de destaque no meio de produtos com potencial.

A experiência foi uma aposta ganha da Atari. A opinião recolhida junto de alguns jornalistas e o interesse demonstrado em diversos títulos permitem pensar num ano positivo para a Atari, que parece ganhar assim um novo fôlego. Entretanto, a editora já prometeu um evento semelhante para 2006.

THE MATRIX: PATH OF NEO

Dois anos depois do último filme, os fãs da trilogia podem, por fim, encarnar Neo num jogo repleto de acção.

Enter The Matrix foi lançado na época em que a onda de adoração das obras dos irmãos Wachowski estava completamente formada, antes de ser transformada em espuma por *Reloaded* e *Revolutions*. Num discurso apaixonado, Dave Perry, o responsável da Shiny, admitiu que foram muitos os erros desse jogo. A personagem principal desconhecida, a concretização técnica apressada para coincidir com o lançamento do segundo filme e a tentativa de colocar o protagonista a fazer tudo, desde conduzir a lutar. Mas apesar da recepção menos favorável por parte da crítica, as vendas atingiram o astronómico número de 6.4 milhões de unidades, um sucesso que a Shiny quer repetir, mas desta feita por mérito próprio.

Toda a produção de *Path of Neo* foi supervisionada pelos autores da trilogia *Matrix*, que criaram o percurso de jogo, enredo, novos locais e um final melhor do que o existente nos filmes. A equipa de 60 pessoas aproveitou o material de modo a que esta visão de *Matrix* pudesse ser transposta para um jogo da melhor forma possível. Dave Perry recorria aos realizadores sempre que surgia uma dúvida directamente relacionada com o universo por eles criado. "O que aconteceria se Neo não fosse apanhado no primeiro filme? Quisemos mostrar esse caminho e é por isso que precisamos dos Wachowski, para nos dizerem por onde devemos seguir." *Path of Neo* tem muitas cenas da película original (o que o torna indicado para os fãs desta) mas também das sequelas. Há vários elementos que integrariam os filmes se a sua duração individual atingisse as três horas, mas que estarão presentes no novo jogo.

Nas salas de cinema assistiu-se ao nascimento, vida e morte de Neo. No jogo a morte não marcará presença. As capacidades de combate do Escolhido eram enormes, pelo que teve de haver uma adaptação e equilíbrio das suas habilidades. A maioria do jogo é passada a lutar e quem procura os diálogos filosóficos que também criaram o mito de *Matrix* não os encontrará aqui. A exploração de níveis foi igualmente reduzida ao mínimo, ao contrário dos gráficos que, mercê de um motor novo, deslumbram e conseguem descobrir novos recursos num campo que se poderia julgar esgotado. Se o jogo anterior ficava lento com mais de seis personagens no ecrã, agora as lutas suportam perto de mil, como ficou provado num confronto entre Neo e centenas de Agent Smith. Para enfrentar as inúmeras situações de perigo, a Shiny introduziu os chamados "multilevel moves", uma sucessão de golpes que interligam vários adversários e que incluem manobras aéreas. Um sistema de treino ajuda ao aperfeiçoamento das várias técnicas de desarme e incapacitação dos oponentes.

Demonstrando sempre um ar de culpa fingida quando dizia que tudo o que mostrava só devia ser revelado na E3, Dave Perry terminou a sua apresentação aludindo às opções de desenvolvimento da personagem, exemplificando as características que se ganham e melhoram, como o "code vision", uma habilidade que permite ver através das paredes.

Adepto confesso da PSP, o presidente da Shiny deseja persuadir a Atari a converter este jogo para a portátil, com a diferença que nessa plataforma haveria mais heróis disponíveis. Sem a pressão de um prazo inamovível a ditar todos os passos da programadora americana, a viagem de regresso a *Matrix* parecia mais convidativa em cada vídeo projectado. Pena é que não tenham sido disponibilizadas imagens para vos mostrar, pois estas só vão surgir durante a E3 2005, em Maio.

MARC ECKO'S GETTING UP: CONTENTS UNDER PRESSURE

Com a ajuda de Marc Ecko, este novo título aposta na glorificação do movimento hip-hop e do grafitti.

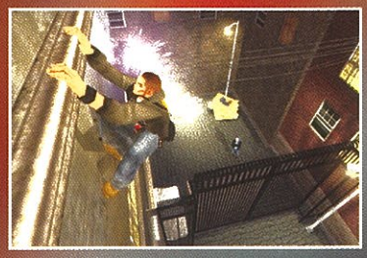
Um nome desconhecido do grande público português, Marc Ecko é um famoso *ex-graffiter* americano que se dedica ao desenho de *street wear*. Durante sete anos formou no seu imaginário o jogo que a Atari vai tornar realidade no Outono. Foi o próprio Marc Ecko que apresentou o título que pretende homenagear a rica cultura do graffiti. Nas suas palavras, "o fenómeno do graffiti é enorme. Normalmente é visto como lixo e vandalismo, mas representa muito mais do que aquilo que as pessoas vêem na rua." Defendendo a sua paixão, Ecko lembra que "a arte não se limita a escrever o nome numa parede e o jogo reflecte isso."

O protagonista, o jovem Trane, usa os seus dotes para se transformar numa lenda urbana enquanto denuncia o tirano Presidente da Câmara de New Radius. Ao longo de 20 níveis, as criações de Trane serão espalhadas pelos mais variados sítios, desde pontes e sinais de trânsito em auto-estradas a topos de prédios. Há três fases essenciais em *Getting Up*, a que se junta uma quarta em caso de confronto: escolher o alvo e conseguir atingir esse ponto, escapar dos oponentes civis ou policiais que o podem impedir de fazer o trabalho, pintar o objectivo e, por último, combater se um adversário insistir em não deixar a liberdade criativa fluir.

O mais difícil de *Getting Up* não é fazer o graffiti, mas conseguir chegar aos locais que garantam fama no caso de Trane lá deixar a marca. Se de início os muros são óptimos, cedo a personagem quer subir na carreira e um metro em movimento começa a parecer muito mais apelativo. Quando até este se tornar banal, a solução é olhar para cima. A maioria do mundo é vertical, com a navegação a ficar mais complicada a cada nível, e mesmo aqui os desafios vão para além da arquitectura. Escapar aos olhares inquisidores da população é essencial para impedir o aparecimento das autoridades. O tempo disponível na criação da obra final reduz-se drasticamente se um agente da lei estiver em alerta com a presença de Trane.

A realização da pintura é, em si, um minijogo orientado pelo movimento do controlo analógico. Se o jogador for demasiado rápido, não pinta tudo; se for muito lento, o excesso de tinta começa a escorrer. Em ambos os casos, a pontuação sofre as consequências de um trabalho imperfeito que não honra as seis lendas do graffiti que o protagonista tem de encontrar para aprender os seus estilos enquanto cria um estilo próprio. Não tendo sido integrado um editor para personalizar marcas, os programadores olharam para outras opções como extras. Coleccionar a arte de 60 dos maiores artistas mundiais escondida na cidade foi o exemplo de uma área que se quer manter, por agora, em segredo.

Ecko revela que o seu jogo terá uma edição limitada acompanhada por um livro e um DVD, porém, não divulgou os países onde esta versão será distribuída. Confiante no sucesso de *Getting Up*, mostra o desejo de que não seja um título isolado mas faça parte de uma série, algo que só a Atari poderá decidir.



FAHRENHEIT

Um assassino em fuga, dois polícias a conduzirem uma investigação e inúmeras escolhas numa aventura que tenta revolucionar o género.

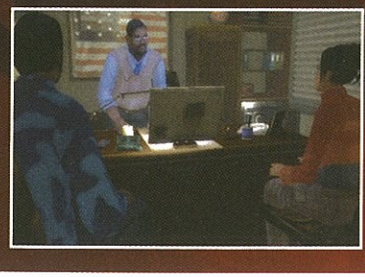
A Quantic Dream foi a protagonista da apresentação que mais dúvidas suscitou aos presentes sobre a real concretização das promessas dos programadores, mas também foi seu o projecto mais inovador. David Cage, o presidente da QD, transmitiu o seu gosto pelos jogos de aventura, mas não deixou de lhes tecer críticas. "Estes jogos normalmente são lentos e têm puzzles em que se tem de conjugar um sapato com uma banana". Levando ao extremo certas concepções artísticas onde a tentativa de fazer algo diferente leva os jogadores a desesperarem perante decisões de jogabilidade, Cage quer assim demonstrar o estado actual do género e propor uma alternativa. "*Fahrenheit* mostra como jogar uma aventura, uma história, sem se tornar chato".

Este "psycho-thriller" é iniciado por uma trama de assassinatos em plena luz do dia. Cidadãos vulgares sem instintos violentos matam alguém que nunca viram e quando voltam a si recordam que cometeram o acto mas não conseguem apontar a razão que os levou a tal crime. É o que acontece a um dos protagonistas do jogo. Lucas Kane esfaqueia um desconhecido na casa de banho de um restaurante e tem de fugir para investigar o que está na origem de todos estes casos que parecem estar intimamente ligados à baixa súbita da temperatura na cidade de Nova Iorque. No seu encalço, a metódica polícia Carla Valenti e o impulsivo agente Tyler Miles poderão também ser controlados. Só na experiência das três perspectivas a trama se desfia na totalidade.

O que torna *Fahrenheit* diferente é o nível de complexidade imposto nas múltiplas escolhas disponíveis ao longo da aventura. Não havendo um caminho certo ou errado, as decisões podem ser tomadas sem medo de consequências desastrosas e determinam, em maior ou menor grau, o que acontecerá aos intervenientes. Logo de início, sair do local de crime coberto de sangue alerta a empregada que grita pela polícia, obrigando à fuga rápida. Limpar os vestígios do crime e esconder o corpo previne o alarme. De seguida, usar o telefone do restaurante para pedir conselho a um amigo pode parecer uma boa ideia, mas no papel da polícia é possível requisitar o registo de chamadas do aparelho. Ainda no mesmo local, pagar a conta ou fugir é mais uma opção. Três caminhos no primeiro cenário, inúmeras rotas em todo o jogo. Nas cenas de maior tensão o ecrã divide-se, mostrando diferentes acontecimentos em simultâneo como sucede na série televisiva *24*. A sensação é agonizante e consegue uma total submersão no momento.

As escolhas morais como a que apresenta uma criança a afogar-se enquanto a polícia se aproxima exigem resposta rápida. No mesmo plano, as conversas regidas pelo tempo têm consequências que podem ditar o afastamento de cena de certas personagens ou o redireccionamento da investigação. Há ainda espaço para cenas que usam uma nova interface baseada em imersão física, o nome que os autores deram às passagens onde se tem de copiar a sucessão de botões que aparecem no ecrã.

Fahrenheit é diferente. Jogando com emoções e assistindo aos resultados, consegue atrair muito para além do que se julgava possível numa aventura. Será necessário um trabalho cuidado para cumprir todas as promessas. A acontecer, Setembro terá aqui um dos seus pontos altos.



Edições Atrasadas

 # 32 – FEVEREIRO 2005

ESPECIAIS
Isto é 2005
ANTEVISÃO
Splinter Cell: Chaos Theory; UEFA Champions League 2004 - 2005 Cold Fear; Viewtiful Joe 2; Sonic Mega Collection; NFL Street 2; Super Monkey Ball Deluxe
ANÁLISES
Mercenaries; Ghost Recon 2; The Incredibles; Outlaw Golf 2 Crash'n'Burn; U Move Super Sports; King Arthur Future Tactics; Premier Manager 2004/2005 Knight Rider 2; Guilty Gear X2; Pool Shark 2 Resident Evil Outbreak: File #2
NO DVD
34 Grandes Jogos no DVD
The Getaway: Black Monday; Viewtiful Joe 2, Shadow of Rome, Rumble Roses, Capcom Fighting Jam, Demento, Okami, Hard Luck, Resident Evil Outbreak: File2; Killzone; Jak 3; Ratchet & Clank 3;
The Urbz; WWE Smackdown VS Raw; X-Men Legends; WRC 4; TY O tigre da Tasmânia 2 : Resgate Selvagem; Metal Slug 3; Prince of Persia: Warrior Within; Toca Race Driver 2; Star Wars: Battlefront; Leisure Suit Larry; Singstar Party; Get on da mic; Backyard Wrestling 2; Call of Duty: Finest Hour; Goldeneye: Rogue Agent; Gran Turismo 4; Devil May Cry 3: Dante´s Awakening; Eye Toy: Chat

 # 33 – MARÇO 2005

ESPECIAIS
TimeSplitters: Future Perfect; Devil May Cry 3: Dante's Awakening; Ubisoft; Jogos do Ano 2004
ANTEVISÃO
FIFA Street; NBA Street V3
ANÁLISES
Gran Turismo 4; Metal Gear Solid 3: Snake Eater; UEFA Champions League 2004-2005; Ace Combat 5: Squadron Leader; Shadow of Rome; Sonic: Mega Collection; Viewtifull Joe 2; Teenage Mutant Ninja Turtles 2: Battle Nexus; Lemony Snickets; Miami Vice; Capcom Fighting Jam; Under the Skin; Blowout
NO DVD
52 novos Jogos no nosso DVD
Gta: San Andreas; Resident Evil 4; Metal Gear Solid 3: Snake Eater; The Nightmare Before Christmas; Monster Hunter; Star Wars: Episode III; FIFA Street; Eyetoy: Anti-Grav; Final Fantasy XII; Enthusia; Teenage Mutant Ninja Turtles 2; Ys: Ark of the Napishtim; Ape Escape: Pumped and Primed; Ghost in the Shell; Constantine; Area 51; SNK vs Capcom; Resident Evil: Outbreak File 2; The Urbz: Sims in the City; The Getaway: Black Monday; Flatout; WWE: Smackdown! Vs Raw; Ratchet & Clank 3; Jak 3; Goldeneye: Rogue Agent; Knight Rider 2; Pool Shark 2; Guilty Gear X2: Reload; Scaler; Robotech Invasion; Ford Racing 3; Sega Superstars; Call of Duty: Finest Hour; Eyetoy: Play 2; Total Club Manager 2005; Isto é Futebol 2005; Crash & Burn

 # 34 – ABRIL 2005

ESPECIAIS
PSP; Reportagem Enthusia
ANTEVISÃO
Lego Star Wars; Full Spectrum Warrior; Commandos: Strike Force; Archer Maclean's Mercury
ANÁLISES
Devil May Cry 3: Dante's Awakening; TimeSplitters 3: Future Perfect; Project: Snowblind; FIFA Street; Rumble Roses; NBA Street V3; Death by Degrees; SNK Vs Capcom; Samurai Warriors; Legend of Kay; Neo Contra; Nanobreaker; Blood Will Tell; ESPN NFL 2K5; Megaman X8; Fight Club
NO DVD
Gran Turismo 4; The Godfather; Pilot Dawn; Final Fantasy XII; Okami Monster Hunter; Colin Mcrae Rally – PSP
PSP – Line Up de estreia; Devil May Cry 3; Timesplitters: Future Perfect; Enthusia; Gran Turismo 4; Dragon Quest VIII; Area 51; Death By Degrees; Fight Night Round 2; Narc; Constantine; Conspiracy: Weapons Of Mass Destruction; Altered Beast; King Of Fighters: Maximum Impact; Capcom Vs SNK: SVC Chaos; Kessen 3; Eyetoy Monkey Mania; Suikoden IV; ESPN NHL; ESPN NFL; NFL Street 2; Magna Carta
Mercenaries; Viewtiful Joe 2; Nano Breaker; Capcom Fighting Jam; Spongebob Squarepants: Movin' With Friends; Rumble Roses; Megaman X8; Samurai Warriors Xtreme Legends Metal Gear Solid: Snake Eater

só para coleccionadores

NÚMEROS ATRASADOS (INCLUINDO OS DVDs)
ASSINALE COM UM X OS EXEMPLARES PRETENDIDOS: **(E = ESGOTADO)**

CADA EXEMPLAR € 4,99 + PORTES DE ENVIO (1 REVISTA € 1,10; 2 A 4 REVISTAS € 2,38)
NOTA: CASO QUEIRA MAIS DE 4 REVISTAS, POR FAVOR TELEFONE PARA O NÚMERO 218 621 0

- ☐ **Nº 25** JULHO 2004 — OFERTA DE DVD
- ☐ **Nº 26** AGOSTO 2004 — OFERTA DE DVD
- ☐ **Nº 27** SETEMBRO 2004 — OFERTA DE DVD + LIVRO TRUQUES E DICAS

☐ **Nº 28** OUTUBRO 2004 — OFERTA DE DVD

☐ **Nº 29** NOVEMBRO 2004 — OFERTA DE DVD

☐ **Nº 30** DEZEMBRO 2004 — OFERTA DE DVD

☐ **Nº 31** JANEIRO 2005 — OFERTA DE DVD

☐ **Nº 32** FEVEREIRO 2005 — OFERTA DE DVD + LIVRO DE SOLUÇÕES

☐ **Nº 33** MARÇO 2005 — OFERTA DE DVD

☐ **Nº 34** ABRIL 2005 — OFERTA DE DVD

RECORTE OU FOTOCOPIE ESTE CUPÃO E ENVIE PARA: REMESSA LIVRE N.º 16001- 1951-970 LISBOA (NÃO NECESSITA DE SELO) NÃO SE ENVIAM REVISTAS À COBRANÇA

NOME:

MORADA: CÓDIGO POSTAL:

TELEFONE: E-MAIL:

N.º CONTRIBUINTE (OBRIGATÓRIO): CHEQUE Nº: (à ordem de GOODY S.A.)

PARA ESCLARECIMENTOS ADICIONAIS CONTACTAR TEL: 21 862 15 30 (TÂNIA RODRIGUES)

MUITO MAIS RÁPIDO DO QUE A EDIÇÃO DO ANO PASSADO. MIDNIGHT CLUB 3 PÁG. 52

Antevisão

OS JOGOS DE AMANHÃ - SÓ NA PSM2

48 **AREA 51**
Alguém sabe quais são as 50 áreas antes da 51? O que lá se passa? Se tiverem metade da qualidade que *51* promete, queremos lá ir amanhã.

54 **MIDNIGHT CLUB 3**
Deviam correr de dia. A visibilidade até é maior... A terceira edição do *racer* da Rockstar desrespeita outra vez a lei.

INOVADOR? NÃO. MAS OS PRODUTOS DE SUCESSO RARAMENTE INVENTAM A PÓLVORA.

VEJAM O VÍDEO NO DVD

DVD VIDEO

■ Editora: Midway
■ Produtora: Midway ■ Lançamento: Abril 2005

AREA 51

O *shooter* povoado de *aliens* da Midway acorda-nos da nossa apatia... e isto antes de David Duchovny desenvolver quatro braços e agarrar o Marilyn Manson.

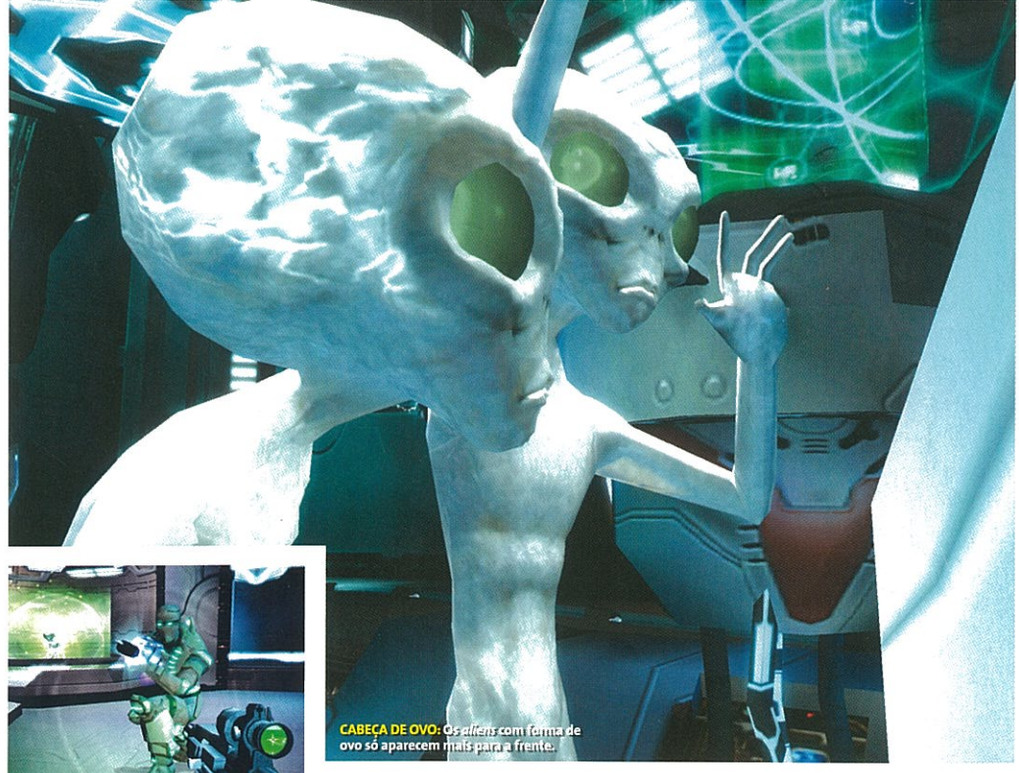
CARACTERÍSTICAS ESPERADAS
- Modos Team e Deathmatch online.
- 10 tipos de armas humanas e *aliens*.
- Aproveitem o poder da mutação quando o vírus vos infectar.

Parece que depois de *Killzone*, os FPS de qualidade começaram a invadir definitivamente a PS2. *TimeSplitters: Future Perfect*, apesar de ter perdido um pouco a mística do anterior, só veio enriquecer a lista e *Call of Duty: Finest Hour* imprimiu mais uma nota de qualidade no género da acção na primeira pessoa. O senhor que se segue é este *Area 51*. Dizer que tem potencial para ser o melhor FPS da PS2 seria um pouco arriscado, principalmente para uma versão de antevisão apenas 80% completa – mas é muito, muito bom. Na verdade, se o *shooter* de ficção científica da Midway continuar na sua frenética trajectória de desafiar as nossas expectativas, estamos perante um dos melhores do género.

Com a participação vocal do ex-*Ficheiros Secretos* David Duchovny e do esquisitóide Marilyn Manson, a Midway apresenta o primeiro candidato a FPS Do Ano com *Area 51*. As duas estrelas contratadas não são a única razão para este promissor estatuto, mas pelo menos demonstram as grandes intenções e o gordo orçamento da Midway para este jogo.

É verdade que todos os FPS têm armas, personagens ou níveis únicos, mas a maior parte dos jogos acaba por ser traído por uma jogabilidade vazia e pouco desafiadora. Vejam, por exemplo, *TimeSplitters: Future Perfect*: há quem diga que o seu modo Story coerente nos dá vontade de continuar a jogar e cria em nós um certo apego emocional. Mas, como dissemos na edição passada, *TimeSplitters* perdeu a chama do *single player* para uma dificuldade reduzida. É fácil demais. O que nós queremos é um jogo desafiador mas justo, com um bom equilíbrio entre acção desenfreada e um enredo quase premeditado. Assim, este poderá ser, em *single player*, o FPS por que todos ansiávamos. A Midway presta homenagem a algumas armas famosas de FPS, e não necessariamente de PS2. Por exemplo, tem um fato HAZMAT (Hazardous Materials), que era o nome do acessório especial de *Deus Ex/Half Life*, e que não é muito diferente de *Halo*. Uma das personagens secundárias é muito parecida com Gordon Freeman, de *Half-Life*. E ainda tem um sistema de *scanning* retirado directamente de *Metroid Prime* para GameCube. Inovador? Nem pensar. Mas os produtos de maior sucesso raramente inventam a pólvora; limitam-se a roubar a dos outros e a torná-la mais bonita.

Assumindo a pele de Ethan Cole (Duchovny), teremos de chegar ao núcleo central dos laboratórios


CABEÇA DE OVO: Os *aliens* com forma de ovo só aparecem mais para a frente.

subterrâneos da famosa zona militar ultra-secreta dos Estados Unidos, a Área 51, numa das jogabilidades mais intensas que já nos passou pelas mãos.
Enquanto percorremos o labirinto de corredores dentro da base, vamos eliminando *aliens* que aparecem de todas as direcções, sem avisar. Os nossos colegas de equipa dão-nos o máximo de apoio possível, e até gritam por nós se um inimigo se esgueirar pelas nossas costas. À medida que vamos penetrando na área restrita, os aliados vão-se perdendo, porque os mutantes são cada vez mais, eliminam os nossos colegas sem dó nem piedade, deixando-nos sozinhos e trespassados de medo ao ouvir a respiração de mais um híbrido humano/*alien*. E não conseguimos deixar de pensar o que vamos encontrar a seguir.

Enquanto tentamos descobrir o que se passa ali, temos à disposição uma variedade de armas humanas e alienígenas. Desde a pistola básica até uma engenhosa espingarda de plasma que faz ricochete e que arranca bocados de paredes, cada arma tem as suas vantagens e desvantagens. Por exemplo, se derem de caras com uma criatura inimiga, a caçadeira acaba com ela com um potente disparo. Mas se o mesmo *alien* estiver a 20 metros de distância, a caçadeira é o equivalente a atirar uma mão-cheia de areia quente: irritante mas nada perigoso. O nosso único problema é a quantidade de chumbo que temos de disparar para abater os primeiros monstros, principalmente porque as munições são escassas.

Depois temos os puzzles impecavelmente implementados. Enquanto muitos FPS nos deixam passear à vontade pelos níveis à procura de um Cartão de Acesso, *Area 51* obriga-nos a confiar nos instintos e a usar as células cinzentas. Num dos primeiros níveis do jogo temos de tirar

SOU UM ALIEN LETAL

Numa fase mais adiantada do jogo, com um clique rápido no ↑ Ethan transforma-se num mutante sedento de sangue de garras mortais, o que o torna seis vezes mais horrendo do que os bicharocos do filme *Aliens*. Neste estado, se metralharem o R3, a pistola transforma-se numa série de ataques com as garras e ainda têm a possibilidade de libertar uma espécie de polvo explosivo.

AREA 51 É CONCORRENTE AO TÍTULO DE MELHOR FPS DA PS2.

um passe de segurança de um armário, mas a porta está trancada e só abre depois de duas pessoas encostarem as palmas das mãos nos respectivos painéis. De repente, no meio de uns destroços no canto, reparamos num braço amputado, o que só pode querer dizer uma coisa: temos de pegar no braço e pressionar a mão contra o painel ao mesmo tempo que a nossa. Enquanto estamos nisto, uns quantos mutantes irrompem pela sala, e nós temos de os eliminar. Na confusão, o braço sem vida desliza do painel para o chão, deixando um rasto de sangue. Este é o tipo de situações em que o jogo nos causa uma ansiedade nervosa.

Os gráficos são bons, apesar de não serem espantosos, com pormenores de sombras interessantes e cenários a explodir ricos em partículas. E graças à física, os cadáveres dos inimigos rebolam e tombam para dentro de caixas como se fossem bonecos de trapos. Se há alguma coisa que trai a acção fluida são os contornos ligeiramente recortados das personagens. Não são sólidas como seria de esperar, mas os produtores ainda têm cerca de um mês até ao lançamento para polir os gráficos.

Pequenas falhas à parte, o que vimos em *Area 51* agradou-nos bastante, apesar de Marilyn Manson aparecer como cadáver falante. Já só falta experimentar o modo online.

VIBRAÇÃO: O coice das armas sente-se mesmo no DualShock.

A PSM2 CONSIDERA

Area 51 é frenético, reactivo e por vezes surpreendente, além de ser um sério concorrente a melhor FPS da PS2. A acção em *single player* é intensa e a expectativa é grande à volta do modo online ainda por testar. Contem com a análise na próxima edição.

ONDE, ONDE?: Os *aliens* atacam de todas as direcções a alta velocidade.

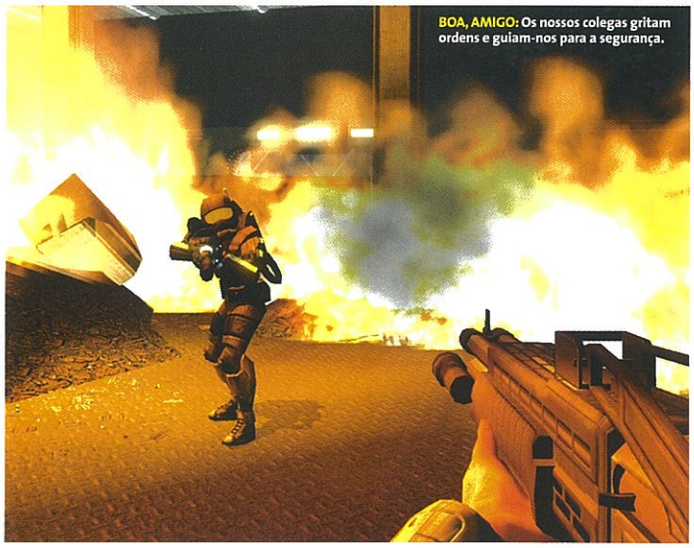
ARMAS GÉMEAS: As armas duplas são letais, mas mastigam as munições.

ÂNGULO RECTO: A arma de ricochete pode ser usada para fazer tabelas, como no snooker.

MULTIFACETADO

Area 51 é uma experiência intensa em *multiplayer*. Não se compara com *TimeSplitters: Future Perfect* em termos de variedade, mas só por si é uma excitação. Estão disponíveis todos os níveis do modo *single player*, desde abismos de causar tonturas intercalados com passagens estreitas, até amplos espaços abertos e labirintos em ambiente industrial, e ainda algumas secções para desbloquear. Mas não gostamos de ser teleportados para o próximo mapa da lista sempre que acabamos aquele onde estamos. Também podemos mudar para a forma mutante num segundo, com um minijogo Mutant Infection a colocar frente a frente um humano e um *alien*. A rapidez é boa, mas o cenário sombrio pode tornar-se confuso. E onde está a opção para quatro jogadores?

UM, DOIS, EXPERIÊNCIA: Mais tarde podemos usar armas experimentais.



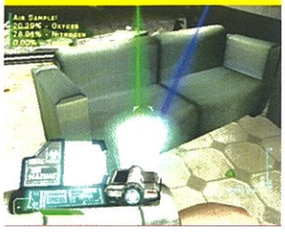
BOA, AMIGO: Os nossos colegas gritam ordens e guiam-nos para a segurança.

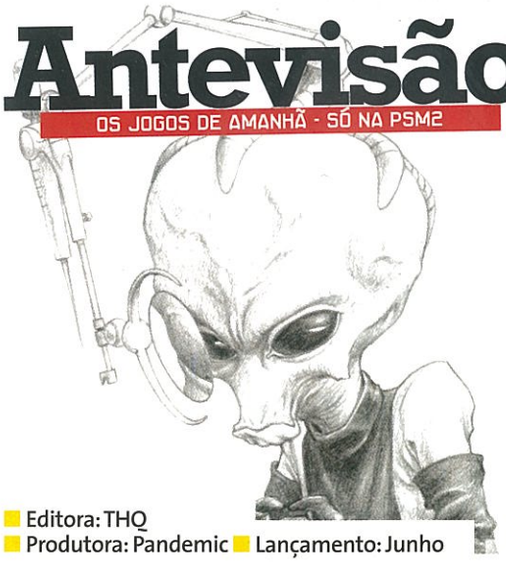
GRANDE COICE: As Frag Grenades projectam o inimigo a grande distância.

EM EQUIPA: Não controlamos os colegas, mas eles ajudam bastante.

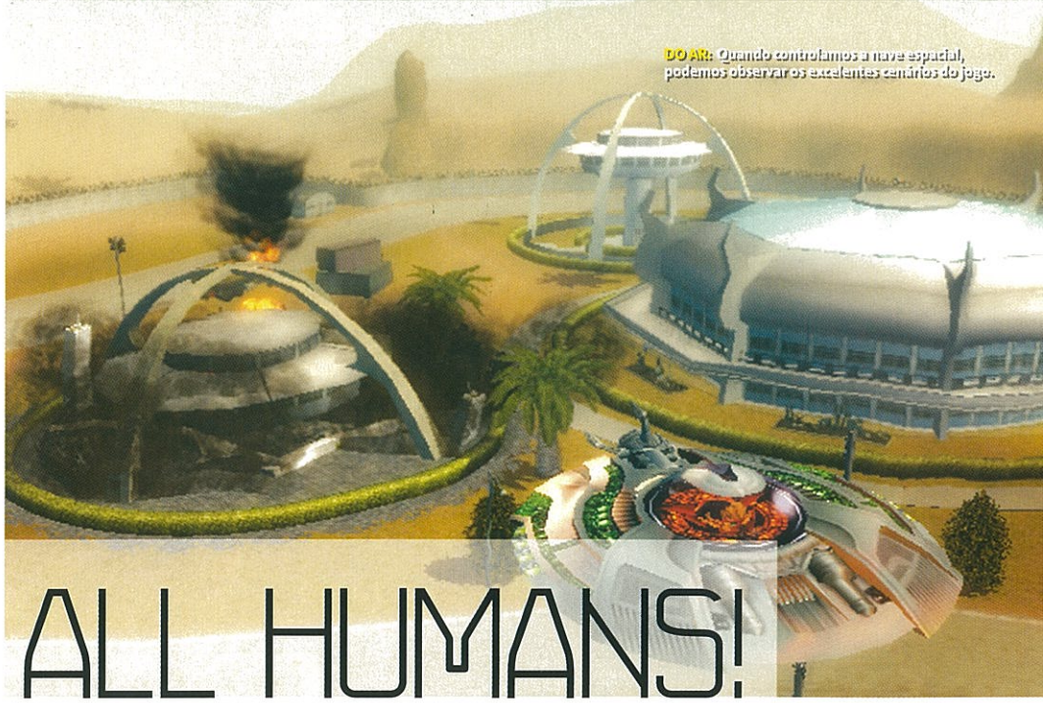
PASSA NO SCANNER

Apesar de a erradicação dos alienígenas nos ocupar a maior parte do tempo, também teremos de usar o scanner.
Esta ferramenta é usada para extrair informação de amostras de pele e para desbloquear segredos de terminais de computador e de documentos espalhados, de forma a resolver puzzles.





Editora: THQ
Produtora: Pandemic Lançamento: Junho



DO AR: Quando controlamos a nave espacial, podemos observar os excelentes cenários do jogo.

DESTROY ALL HUMANS!

Um alienígena nos EUA dos anos 50 prepara o terreno para a total aniquilação da humanidade. O vosso papel não é travá-lo, mas sim guiá-lo na sua demanda.

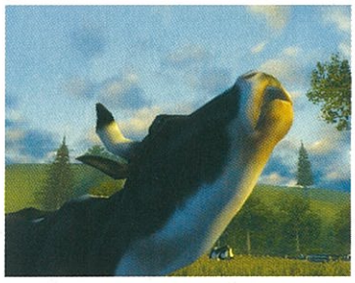
CARACTERÍSTICAS ESPERADAS
- Uma licença original com potencial.
- Muitas referências e humor.
- Ritmo de jogo rápido e fluido.

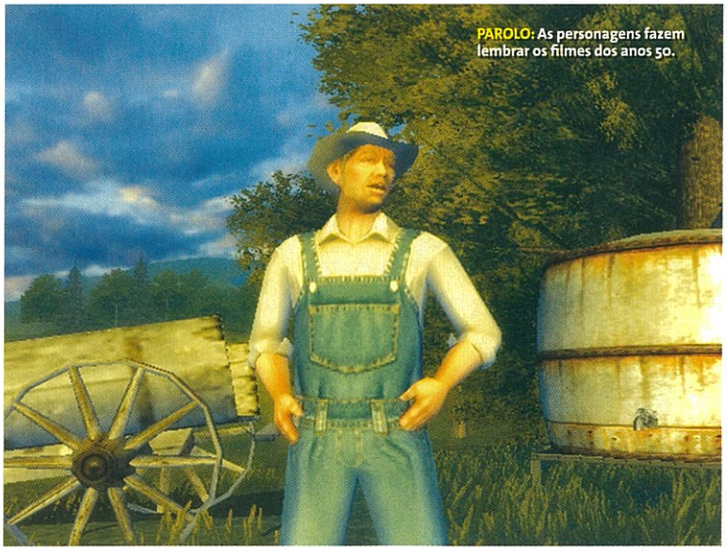
Destroy All Humans! prepara-se para ser o *Marte Ataca* dos videojogos – pega em todos os elementos popularizados pelos filmes de ficção científica de série B, indo até buscar referências directas, e transpõe-nos para um jogo de acção na terceira pessoa onde encarnam o vilão. Crypto 137, o protagonista, pertence a uma raça incapaz de se reproduzir pelos meios convencionais, pelo que utiliza a clonagem para propagar a sua espécie. Contudo, o enfraquecimento do seu ADN obriga-os a revisitar o planeta onde deixaram uma espécie de backup genético – nada mais, nada menos, do que a nossa querida Terra, com os recipientes desses genes a serem os cérebros humanos.

Este é o background que justifica as missões propostas a Crypto, que vão desde a aniquilação à infiltração, centrando-se toda a jogabilidade em três vertentes cruciais. A primeira é justamente a acção – o alienígena tem acesso a algumas armas bem potentes (incluindo uma que lança uma espécie de granadas e outra que incinera os inimigos) que pode utilizar para desbastar as forças humanas, algo que não é difícil no caso dos civis, mas que se torna bem mais complicado quando se deparam com agentes da Majestic, uma agência que sabe da existência de seres extraterrestres e dos seus planos nada amistosos. A segunda tem fortes influências de acção furtiva, recorrendo muito mais aos poderes psíquicos que Crypto tem à disposição. Um deles é crucial para passar despercebido, pois projecta uma imagem de absoluta normalidade na mente de quem vê o protagonista. Contudo, dado que a proximidade de humanos implica um grande desgaste mental, nestas altura é mais produtivo tentarem manter-se nas sombras ou longe da vista. Outros poderes incluem a capacidade de mover objectos (vulgo Telekinesis) e de ler os pensamentos. Para finalizar, irá ser-vos pedido com frequência que comandem o vosso disco voador por entre os céus enquanto destroem toda a espécie de edifícios e veículos. Esta é sem sombra de dúvidas a vertente mais *arcade*, com a movimentação da nave a ser extremamente rápida e os disparos imensamente poderosos.

A destacar o facto de se poder fazer upgrade aos poderes e arsenal de Crypto, assim como para a possibilidade de continuarem a explorar os níveis mesmo que já tenham completado - ou falhado, desde que estejam vivos - os objectivos principais, havendo pequenas missões de bónus para os que quiserem aproveitar tudo o que o jogo oferece.

Um jogo com grande potencial para quem tem o culto dos filmes de série B, bons momentos de humor e uma jogabilidade intuitiva. Resta só ver se tudo isto será suficientemente sólido para aguentar 22 níveis sem saturar.





PAROLO: As personagens fazem lembrar os filmes dos anos 50.

EXTRAS

Ao encontrarem Probes nos níveis podem ir desbloqueando extras variados, de arte conceptual a *making of*, passando por anúncios, entrevistas e até um filme completo, *Teenagers From Outer Space* (1959) que, entre outras preciosidades, apresenta-nos inimigos que são somente silhuetas gigantes de lagostas. *Plan 9 From Outer Space*, considerado o pior filme de sempre, também marca presença, sendo mostrado num *drive-in*.

VAMOS USAR VÁRIOS PODERES MENTAIS.

A PSM2 CONSIDERA

O ambiente é uma agradável mudança relativamente à fantasia, ao gótico sombrio e outros clichés que proliferam neste género algo saturado. Acessível e intuitivo, resta ver qual será o seu apelo para os jogadores mais exigentes.

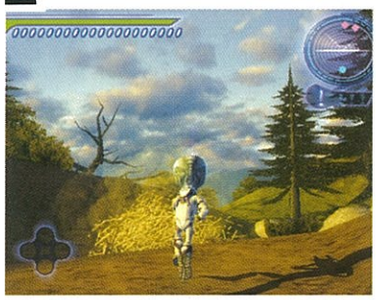
É O CAOS: Crypto não tem só poderes mentais. Também tem um arsenal para desruir tudo.

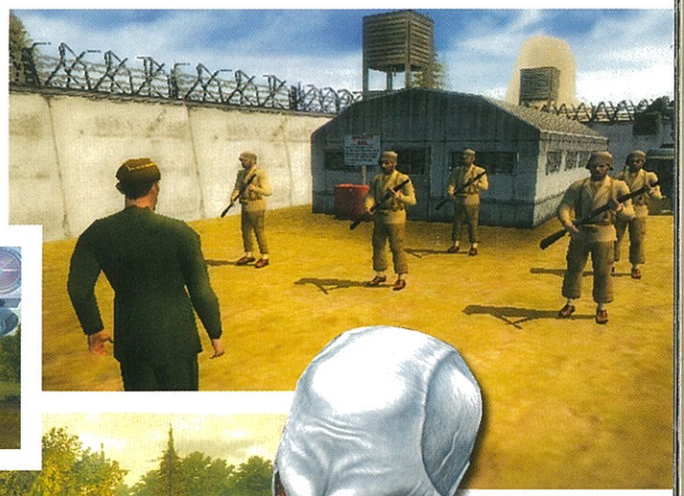
ARSENAL VOADOR

A vossa nave espacial está equipada com três tipos de disparos: o Death Ray, direccionado para edifícios inflamáveis; o Sonic Boom, ideal para estruturas frágeis; e o Quantum Deconstructor, que dá cabo dos mais poderosos alicerces. Têm também um Abductor Beam que arrasta pessoas e veículos.

FAZ LEMBRAR TODO O AMBIENTE DOS FILMES DOS ANOS 50.

DIA DO JUIZO FINAL: Os humanos não têm qualquer hipótese.





VISÕES DO OUTRO MUNDO

Graficamente o jogo pode não ser uma referência mas é, ainda assim, acima da média, especialmente ao nível da fluidez. Os cenários que vimos eram detalhados e o motor de física Havok é utilizado para dar realismo à destruição; já as personagens (Crypto excluído) podiam ter sido mais trabalhadas, dado que têm mais aspecto de bonecos do que de pessoas.

FICHEIROS SECRETOS: "O quê minha senhora? Uma cabaça voadora? É melhor deixar a bebida."

- Editora: Rockstar
- Produtora: Rockstar San Diego
- Lançamento: Abril

MIDNIGHT CLUB 3: DUB EDITION

O jogo de corridas mais nocturno do mundo sai para a rua com o tanque cheio de nitro. Será que ultrapassa *Need For Speed*?

CARACTERÍSTICAS ESPERADAS

- Modos Frenzy, Tag e Capture The Flag para dois ou mais jogadores, e até oito online.
- Veículos licenciados da Mercedes, Cadillac, Nissan, Lexus e Mitsubishi, entre outros.
- Recriações semi-realistas de Atlanta, Detroit e San Diego.
- Muitas opções de personalização.

É impossível não sentir pena dos peões. Ali estão eles, descontraídos, a passear ao luar, ou parados em frente a um zoo, à espera de alguém, e de repente, vêem-se obrigados a fugir a correr, sem saber muito bem para que lado o carro espampanante que se aproxima deles a 200 Km/h vai virar. Pobres peões.

Mas há pior. Esta é o primeiro jogo da série a incluir carros reais, mas esta não é a única surpresa que *Dub Edition* tem escondida debaixo do capot. Cada classe de carros tem agora o seu atributo especial, desbloqueado através de uma condução perigosa, ao estilo de *Burnout*. Os *muscle cars*, por exemplo, têm a habilidade Roar, que "encoraja" o resto de trânsito a desviar-se do nosso caminho para nos deixar a estrada livre, um pouco como uma sirene da polícia em *San Andreas*. Os camiões e os Hummers estão um passo à frente com a Aggro, que afasta o trânsito mas à pancada, e os desportivos têm direito a Zone, um efeito tipo Bullet Time que permite fazer as curvas com precisão. Cada uma destas habilidades funciona bem em diferentes circunstâncias, aumentando a tentação de conduzir em sentido contrário na auto-estrada a uma velocidade supersónica.

O traçado dos percursos continua muito calculado e a encorajar desvios destruidores através de centros comerciais e docas em Atlanta, Detroit e San Diego. Numa determinada secção até podemos ir contra um carrossel! A ajudar ao ambiente de euforia, o jogo tem uma iluminação digna de uma árvore de Natal – as luzes deixam rastos à nossa passagem, os candeeiros de rua caem ao chão numa chuva de faíscas quando são atingidos e as raspadelas nos edifícios fazem saltar lascas de metal pelo ar. Também é possível despedaçar o nosso belo bólide, obrigando-nos a gastar dinheiro para o arranjar, o que nos fará pensar duas vezes antes de acelerar desenfreadamente pelos becos estreitos. E o mais importante é que o jogo está muito mais rápido do que o seu antecessor – as motas, então, são assustadoras, mesmo sem nitro. Resumindo, só más notícias para os peões.

DE TANQUE: Desfaçam os outros carros em pedaços.

GRANDE ANIMAL: Este Chrysler tem 300 cc. Querem um, não querem?

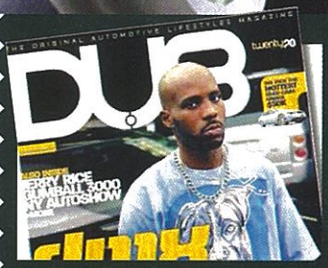
ENEVOADO: Olhem para a desfocagem da Zone! Linda...

QUERES VER A MINHA GARAGEM?

Certas corridas requerem uma classe específica de carros, por isso precisamos de uma garagem bem recheada para dominar as ruas de *Club 3*, desde Pontiacs ao Hummer. É possível gravar até 20 carros totalmente personalizados no cartão de memória da PS2 e correr com eles online, embora também os possamos perder em corridas de apostas altas.

A PSM2 CONSIDERA

Uma ameaça ao domínio do *street racing* de *Need For Speed*? Talvez. É certo que velocidade não lhe falta, mas não tem a jogabilidade cheia de recompensas típica da EA. E as árvores explodem quando batemos nelas. E é uma pena que só muito à frente possamos fazer cavalinhos com as motas. Esperemos que a Rockstar o afine.



DUB MAGAZINE

Para quem não sabe, o subtítulo do jogo refere-se à *Dub*, uma revista de carros. Sempre tiveram curiosidade de ver em que tipo de bólide se passeia Busta Rhymes? Não procurem mais. Para não fugir ao tema, a banda sonora do jogo está recheada de hip-hop.

"KITA" O MEU CARRO

"Opções de personalização praticamente ilimitadas!" diz o *press release* da Rockstar. Bom, é verdade que a quantidade de alterações que podemos fazer aos carros é impressionante, como é impressionante ver que temos cinco tipos de nitro. Mas depois de vermos o programa da MTV "Pimp My Ride", só nos contentamos com um aquário no porta-luvas e um ecrã de plasma nos encostos de cabeça. Trata disso, Rockstar.

CORRIDAS DE CHECKPOINTS

Como sempre, não basta andar de *checkpoint* em *checkpoint*. À medida que decoramos o traçado das cidades, aprendemos quando é possível encaixar o nosso bólide por um beco não assinalado ou seguir por um atalho para poupar uns valiosos segundos. E a posição dos *checkpoints* é fácil; basta estar perto da luz para acertar.

MAXI consolas

NOVO

€ 3,95 TODOS OS JOGOS PARA TODAS AS CONSOLAS

PLAYSTATION 2 XBOX GAMECUBE N-GAGE GBA PSP NINTENDO DS

CD INTERACTIVO GRÁTIS

MAXI consolas

SPLINTER CELL CHAOS THEORY

Teste alargado de 6 páginas ao melhor jogo desta série

BROTHERS IN ARMS ROAD TO HILL 30

Um dos mais inovadores FPS em análise nesta edição

DEVIL MAY CRY 3

Finalmente o teste que recoloca Dante nos melhores jogos da PS2

MAIS TESTES QUE QUALQUER OUTRA REVISTA

4 POSTERS GRÁTIS

EDIÇÃO N.º 53 > € 3,95 > PUBLICAÇÃO MENSAL

GOODY

PLAYBOY THE MANSION ■ FIGHT NIGHT ROUND 2 ■ DESTROY ALL HUMANS ■ OUTLAW GOLF 2 ■ TAK 2 ■ NEO CONTRA ■ SUIKODEN IV ■ COLD FEAR ■ LEGO STAR WARS ■ SUPER MONKEY BALL DELUXE ■ STOLEN ■ STAR FOX ASSAULT ■ STREET RACING SYNDICATE ■ RUMBLE ROSES ■ STAR WARS REPUBLIC COMMANDO ■ E MUITO MAIS...

CD TOTALMENTE EM PORTUGUÊS

INCLUI BANDA SONORA ORIGINAL COMPLETA DE STAR WARS REPUBLIC COMMANDO

VÍDEOS INÉDITOS

4 SOLUÇÕES COMPLETAS

WALLPAPERS

E MUITO MAIS ...

GRÁTIS! CD INTERACTIVO

só €3,95

A não perder! Já nas bancas.

MAXI consolas

TODOS OS JOGOS PARA TODAS AS CONSOLAS

Sempre nas bancas no início de cada mês

Gadgets

Centenas de gadgets para sonhar e tecnologia para impressionar os amigos.

TVs panorâmicas

Os grandes ecrãs medem-se aos palmos e a T3 tira-lhe as medidas.

Leitores MP3

Levar a música atrás não implica arrastar toneladas de CDs. Alguém falou em MP3?

Câmaras digitais

Antes de disparar aponte à T3 e acerte na câmara certa.

Telemóveis

Todos os telemóveis são iguais, mas há uns mais iguais que outros.

Futuro Digital

O futuro da inteligência digital nos equipamentos electrónicos.

TODA A INFORMAÇÃO ÚTIL

SEM COMPLICAÇÕES NEM PALAVRÕES TÉCNICOS

A MELHOR REVISTA DE GADGETS DO PLANETA

NAS BANCAS A DIA 1 DE CADA MÊS

Editora: Sega
Produtora: K2 Lançamento: 2005

TENCHU: FATAL SHADOWS

Sem ser exactamente uma sequela, mais uma actualização de um clássico, será que *Tenchu* ainda encanta ao fim de dois anos?

CARACTERÍSTICAS ESPERADAS

- Novas habilidades próprias de cada personagem, incluindo os ataques quebra-ossos de Rin.
- Escondam-se debaixo de água e arrastem cadáveres.
- Comprem itens incluindo arroz envenenado e estrelas letais para atirar.

Se estão fartos até à ponta dos cabelos de ver homens de meia idade grisalhos com fatos de borracha justos ao corpo a arrastarem-se por plataformas petrolíferas e bases militares, irão gostar de saber que *Fatal Shadows* consegue a proeza até agora impensável de tornar a acção furtiva sexy.

Em primeiro lugar, desta vez há um enorme decréscimo na quantidade de homens envolvidos. O protagonista do jogo anterior, Rikimaru, foi preterido em favor desse grande símbolo da série que é Ayame e da estreante Rin. Ambas são mulheres, ambas têm curvas fabulosas e, obviamente, ambas são assassinas implacáveis com uma queda para os homicídios brutais. Enfim, são mulheres.

Depois temos a localização no Japão feudal, algo que a série *Tenchu* sempre fez bem. Cada nível está impregnado de atmosfera, com os seus corredores incaracterísticos. Esta ambiência aumenta ainda mais a tensão que é rastejar e esgueirar-se pelos níveis. Os grunhos guturais de "Huh? What was that?" dos inimigos que se ouvem sempre que fazemos barulho são bastante mais subtis do que o perfurante som dos alarmes de *Metal Gear*, mas igualmente eficazes, fazendo-nos sentir que o perigo é omnipresente.

Há que dizer que pouco mudou em relação a *Wrath of Heaven*; *Fatal Shadows* é mais um *update* do que um jogo novo, mas não nos podemos queixar, já que com a influência da Sega (que adquiriu a licença à Activision), este é o *Tenchu* mais *arcade* de sempre. Os movimentos furtivos são agora acompanhados por nomes como 'Flying Death Strike' e 'Spine Twisting Mega Bonk'. É acção furtiva sem complicações.

A nova personagem, Rin, tem a mesma função da personagem secreta Tesshu de *Wrath of Heaven*: com um toque em pontos de pressão é capaz de quebrar e torcer os inimigos por dentro e é imbatível no combate corpo a corpo. Enquanto Ayame é fiel às suas espadas, Rin desbasta inimigos apenas com as mãos.

É *Tenchu*, mas com novidades suficientes para despertar o interesse. Mas se estão à espera de uma mudança radical em relação à fórmula da série, preparem-se para ficarem desapontados.

PUNHOS DE AÇO: Rin tem uma espada, mas prefere usar os punhos.

DUELO IMORTAL: As batalhas de *boss* abundam.

GORE: Contem com litros e litros de sangue derramado.

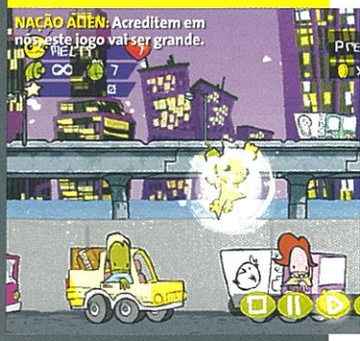
ADMIRA A TUA OBRA

Tal como em *Death By Degrees*, em *Tenchu* podemos assistir à destruição dos inimigos através de uma visão de raio-x. Durante uma morte furtiva, a câmara mostra os ossos do inimigo a quebrarem e a estilhaçarem-se.
A nossa preferida é uma em que Rin enrola as pernas à volta do pescoço de um guarda, torcendo-o e batendo com a cabeça no chão.

A PSM2 CONSIDERA

O jogo furtivo mais simples da PS2 prepara-se para ser um dos mais divertidos, com uma IA astuta, um excelente design de níveis e uma atmosfera inigualável. Se conseguirem abstrair-se do facto de quase não ter mudado desde o antecessor, vai valer o vosso dinheiro.

ÚLTIMA HORA



NAÇÃO ALIEN: Acreditem em nós, este jogo vai ser grande.

DE CULTO!

ALIEN HOMINID

Alien Hominid era um jogo Flash de culto em que um reluzente *alien* amarelo devorava cabeças de delatores do FBI e cortava-as com lasers. Estava disponível grátis na Internet. E agora o que chega à PS2 é basicamente o mesmo jogo, mas desta vez custa dinheiro. Guardem os vossos comentários sarcásticos, porque o jogo está com excelente aspecto. É tão frenético como *Metal Slug*, com desenhos feitos à mão que não ficam atrás de *Viewtiful Joe* e toneladas de variedade. Não percam a perseguição pela auto-estrada ao estilo de *Matrix* em que um bebé gorducho deixa cair *power-ups* de uma asa-delta enquanto fazemos ziguezague por entre os carros. Mas também não é uma conversão directa; as animações foram optimizadas, foram adicionados mais níveis, armas e ataques, e até há um modo cooperativo para dois jogadores. Contem ainda com uma miríade de minijogos, incluindo o altamente viciante modo Pinata-Chase. Se o preço não for exagerado, podemos ter aqui uma surpresa.

MAIS "SUMO"!

JUICED

Déjà-vu? Não, é mesmo *Juiced*, o jogo de corridas de rua com mais opções de *tuning*. A verdade é que nunca chegou a ser lançado na PS2, porque a Acclaim abriu falência e o jogo perdeu-se algures no éter. Mas agora a THQ pegou nele, deu-lhe uma polidela e parece que é desta que vai sair para as lojas.

Então, está diferente da última versão que vimos? Bom, os pontos fortes e fracos dos carros estão mais destacados – para que pareçam mais únicos – os menus foram melhorados e em geral o jogo está menos superficial. Além disso, conta com componente online, com corridas em que perder é uma perspectiva verdadeiramente assustadora, dizimando os nosso carros que tanto nos custaram a ganhar. Mas será suficientemente diferente para ser uma alternativa viável a *Need For Speed* e ao iminente *Midnight Club 3*?

A REVISTA DE TODOS OS JOGOS PARA PC

★★★★★ BGAMER ★★★★★

JOGO PC
RC CARS
GRÁTIS
NESTA EDIÇÃO

2 CDs GRÁTIS JOGO COMPLETO PC

BGAMER

MAIO N.º 82

CALL OF DUTY 2

EMPIRE EARTH II

SPARTAN: TOTAL WAR

IMPERIAL GLORY

BROTHERS IN ARMS ROAD TO HILL 30

PUBLICAÇÃO MENSAL • €4,99

Tom Clancy's SPLINTER CELL CHAOS THEORY

SAM FISHER REGRESSA AO MUNDO DAS SOMBRAS NO MELHOR JOGO DA SÉRIE

RC CARS

3+ www.pegi.info

BGAMER

PC CD-ROM

Apenas € 4,99

IMPERIAL GLORY

EMPIRE EARTH II

LEGO STAR WARS

GISH

BGAMER DEMOS

BGAMER
EDIÇÃO DE MAIO

JÁ NAS BANCAS! SEMPRE A DIA 15 DE CADA MÊS.

Todos os jogos Datas previstas

A CHEGAR

O vosso guia mensal para o futuro da PS2. Todos os jogos e datas de lançamento previstas.

PSM2 MAIS PROCURADOS

OS DEZ JOGOS MAIS ESPERADOS PELA PSM2

1 FINAL FANTASY XII

Sim, continua no topo dos nossos jogos mais esperados. Já estamos é a desesperar por este jogo. Esperemos que surjam detalhes mais concretos durante a E3.

2 RESIDENT EVIL 4

O próximo *Resi* também mantém o seu posto. É que, aparentemente, na sua versão da GameCube, é um dos melhores jogos de consolas de sempre.

3 TEKKEN 5

Depois de jogar até à exaustão a versão de antevisão, não temos dúvidas. *Tekken* vai recuperar o seu lugar como o *beat'em up* de referência da PS2.

4 GOD OF WAR

Sobe um posto devido ao facto de já o termos jogado até ao fim. É simplesmente divinal e pode vir a ser uma das grandes bombas do ano.

5 SOUL CALIBUR III

Mais um *beat'em up* mítico que está de regresso este ano, ainda por cima exclusivo à PS2. A luta pelo melhor jogo desta categoria promete ser acesa.

6 SHADOW OF THE COLOSSUS

É o novo nome de *Wanda and the Colossus*. Só desce um lugar, mas mantém o seu cantinho no nosso coração, porque temos a certeza de que vai ser tão bom ou melhor que ICO.

7 MARVEL NEMESIS

Podem estranhar estar aqui um jogo de super-heróis, mas a EA está a apostar em grande neste jogo. E a colaboração estreita com a Marvel promete dar bons frutos.

8 24 THE GAME

É a nossa série de TV favorita e o jogo promete ser o sonho dos fãs de Jack Bauer. Outra mega-produção recheada de promessas que deve cumprir.

9 THE GODFATHER

Por falar em mega-produções, não podia faltar Don Corleone. Só esperamos que não se chateie muito por ter descido um posto nesta nossa tabela.

10 THE MATRIX: PATH OF NEO

Depois de *Enter the Matrix* podem estranhar a presença de *Path of Neo*, mas depois do que vimos no evento da Atari, estamos certos que desta é que é...

LEGENDA

Acção	A	Plataformas	P
Aventura	AV	Puzzle	Pz
Acção/ Aventura	AA	Party Game	PG
Acção Estratégia	AE	Corridas	C
Arcada	AR	RPG	RPG
Beat-'em-up	BT	Shoot-'em-up	S
Música	M	Sim	Sm
First-Person Shooter	PS	Desporto	D
Simulador de Voo	SV	Estratégia	E

ABRIL

Alien Hominid	Ar	Zoo Digital	IC
Area 51	FPS	Midway	EF
Championship Manager 5	E	Eidos	EF
Enthusia Professional Racing	C	Konami	EF
Juiced	C	THQ	EF
Kessen III	E	Koei	EA
LEGO Star Wars	A	Eidos	EF
Star Wars Ep.III: RotS	AA	LucasArts	EF
World Champ Snooker 05	D	Sega	EF

MAIO

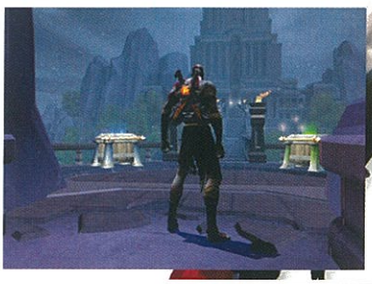
Singstar Popworld	PG	Sony	SN
SCAR: Squadra Corse Alfa Romeo	C	Lago	N/D

JUNHO

Brave	AA	Sony	SN
Destroy All Humans	AA	THQ	EF
God of War	Av	Sony	SN
Madagascar	Av	Activision	EF
Samurai Western	A	Atlus	EF
Tekken 5	Bt	Namco	SN
Rainbow Six: Lockdown	FPS	Ubisoft	EF

2005

24 – The Game	Av	Sony	SN
50 Cents: Bulletproof	A	Vivendi	IC
Batman Begins	AA	Eurocom	EA
Castlevania: Curse of Darkness	AA	Konami	EF
Commandos First Strike	FPS	Eidos	EF
Constantine	AA	SCI	IC
Champions: Return to Arms	RPG	Ubisoft	EF
Darkwatch	A	Sega	EF
Death by Degrees	A	Sony	SN
Dragon Ball Z: Sagas	A	Atari	AT
Final Fantasy XII	RPG	Square Enix	EA
Formula One 2005	C	Sony	SN
Haunting Ground	AA	Capcom	EA
Hitman: Bloodmoney	AA	Eidos	EF
Killer 7	A	Capcom	EA
Marvel Nemesis	AA	EA	EA
MoH: European Assault	FPS	EA	EA
Midnight Club 3: Dub Edition	C	Rockstar	IC
MotoGP 4	C	Sony	SN
Mortal Kombat: Shaolin Monks	A	Midway	EF
NARC	AA	Midway	EF
Okami	AV	Capcom	EA
Predator: Concrete Jungle	A	Vivendi	IC
Resident Evil 4	AA	Capcom	EA
Rise of the Kasai	A	Sony	Sony
SOCOM: US Navy Seals 3	A	Sony	SN
Spartan: Total Warrior	A	Sega	EF
Tenchu: Fatal Shadows	A	Sega	EF
The Movies	E	Activision	EF
The Suffering: Ties That Bind	A	Midway	EF
TOCA Race Driver 3	C	Codemasters	EF
Scarface	A	Vivendi	IC
Wanda and the Colossus	AA	Sony	SN
Ys: The Ark of Napishtim	RPG	Konami	EF

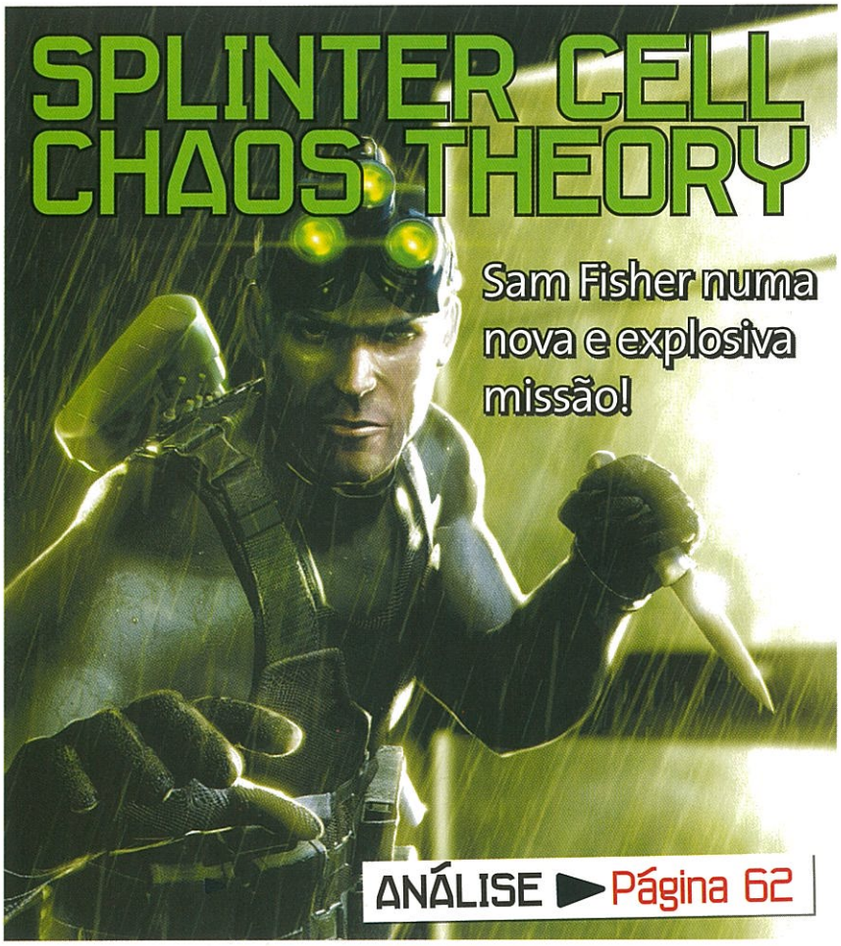


DISTRIBUIÇÃO: AC – A Confirmar • EA – Electronic Arts • EF – Ecofilme • AT – Atari • IC – Infocapital • PG – PlayGames • SN – Sony
Nota: Estes dados foram cedidos pelas respectivas distribuidoras, estando sujeitos a alterações.

NOTA: Jogos em preço de promoção ou em versão Platinum

Análises

MENSALMENTE AS MELHORES ANÁLISES PARA OS MELHORES LEITORES!



ANALISADOS ESTE MÊS!

SPLINTER CELL: CHAOS THEORY	62
BROTHERS IN ARMS: ROAD TO HILL 30	68
CONSTANTINE	70
PLAYBOY: THE MANSION	72
THE PUNISHER	74
SHADOW HEARTS: COVENANT	76
BARD'S TALE	77
COLD FEAR	78
CHAMPIONS: RETURN TO ARMS	80
EYETOY: MONKEY MANIA	81
GALLOP RACER	81

ANÁLISES DVD

OS INCRÍVEIS	82
DODGEBALL	83

AS PONTUAÇÕES NA PSM2

Ao contrário do que acontece com outras revistas, levamos as análises muito a sério. Somos severos, mas justos. As pontuações acima de 90 são raras. Leiam o seguinte quadro.

0-29	Verdadeiramente mau... Qualquer jogo enquadrado nesta categoria é tão mau que... chega a ser cómico.
30-49	Provavelmente divertido a curto prazo, mas afectado por falhas graves de desenvolvimento e concepção.
50-69	50 é uma pontuação apenas mediana dentro dos parâmetros da PSM2. Afinal, 50 coloca-se na meia tabela.
70-84	Jogo bastante aprazível mas que, por uma razão ou outra, não atinge o patamar da excelência. Ainda assim, altamente divertido.
85-89	O que esperam? Se um jogo conseguir atingir este nível, o melhor é não desperdiçar a oportunidade de o adquirir imediatamente. Altamente recomendado pela redacção da PSM2. Garantimos que não se arrependerão!
90+	Uma obra de arte imperdível cuja aquisição é obrigatória para os fiéis da PSM2. Um exemplo supremo no género, capaz de levar a PS2 a limites longínquos. Indispensável.

AS MEDALHAS

Sempre que virem uma destas chancelas estarão perante um bom jogo.

PSM2 MEDALHA DE BRONZE
Atribuída a jogos que recebem uma pontuação igual ou superior a 70. Um jogo divertido-e sólido, sem grandes erros.

PSM2 MEDALHA DE PRATA
Atribuída a jogos que recebem uma pontuação igual ou superior a 80. Um jogo de boa qualidade.

PSM2 MEDALHA DE OURO
Atribuída a jogos que recebem uma pontuação igual ou superior a 90. Uma medalha reservada aos verdadeiros grandes jogos – não a esperem ver com muita frequência.

PSM2 JOGO DO MÊS
Simplesmente o melhor jogo da edição. Se tiverem de comprar só um jogo este mês, este deverá ser o escolhido.

ANÁLISES PSM2

Analisamos todos os melhores videojogos disponíveis para a PS2, independentemente da sua origem – Japão, Estados Unidos da América e Europa. Alguns dos títulos apresentados em formato NTSC não poderão, ocasionalmente, ser processados para o sistema PAL, mas estarão disponíveis sob encomenda para as consolas americanas e japonesas. Em cada análise indicar-se-á claramente o país de origem do jogo e, sempre que possível, voltaremos a reapreciar as versões PAL dos títulos anteriormente analisados.
Se por algum motivo não encontrarem na PSM2 a análise do título que desejam adquirir, procedam com bastante atenção. Normalmente isto significa que se trata de um jogo pouco apelativo. Na PSM2 vamos ajudar-vos a escolher o melhor.

ANÁLISES DVD

Na PSM2 seleccionamos todos os meses os melhores filmes em DVD. Baseamos as nossas pontuações nas qualidades intrínsecas das películas enquanto realizações da Sétima Arte.

RÓTULO

INFO
Produtora: Ubisoft
Editora: Ubisoft
Jogadores: 1-4
Cartão de Memória: 579 KB
Widescreen: Sim
50-60Hz: Não
Som Surround: Sim

GAMEFAX
Acção/Aventura
Sequela
Online
Guerra

DETALHES
- Intriga política, com o mundo à beira da III Guerra Mundial.
- Mais engenhocas e movimentos furtivos que nunca.
- Liberdade de escolha em termos de equipamento e rotas.

TOP 5
KIT DE ESPIÃO
- Faca
- Sticky Shocker
- SC-20K
- Sticky Cam
- Visão Nocturna

SPLINTER CELL® CHAOS THEORY™

Sam Fisher, tal como um bom vinho do Porto, apenas melhora com a idade e vem provar a todos os cépticos que velhos são os trapos...

A série *Splinter Cell* sempre teve um lugar reservado no nosso coração. Antes de 2003, ano em que foi lançado o primeiro título, *MGS* dominava incontestado o panorama da acção furtiva na PS2, e nós, na nossa inocência, julgávamos que tal continuaria a ser até ao final dos tempos. No entanto, Sam Fisher chegou e trouxe consigo uma série de habilidades e opções que nos fizeram renegar Snake... pelo menos durante algum tempo. *Pandora Tomorrow*, lançado sensivelmente um ano depois, foi mais uma "expansão" que uma verdadeira sequela, mas a verdade é que serviu para dar a conhecer aos jogadores um pouco mais do mundo de Fisher. A evolução natural chega agora com *Chaos Theory*, um portento de jogo que salta das sombras para se assumir sem dó nem piedade como o melhor título da série.

PARTE DO PRINCÍPIO QUE JÁ JOGÁMOS UM DOS ANTERIORES.

QUER LEVAR UMA CHAPADA?: Este novo ataque incapacitante coloca um inimigo K.O. de forma instantânea.

QUEM APAGOU AS LUZES?

Chaos Theory pode ser um jogo escuro, mas nem todas as salas são suficientemente obscuras para manter Sam ocultado. Assim, podem fabricar a vossa própria escuridão. O melhor método é desligar o interruptor das luzes directamente, mas se não o encontrarem podem disparar contra as lâmpadas ou, caso isso seja impossível, utilizar a engenhoca OCP (acoplada à pistola) para as desligar temporariamente. Em *Chaos Theory* Sam pode mesmo apagar velas com um sopro.

Mas vamos por partes. O enredo está intimamente ligado com os acontecimentos dos títulos anteriores, nomeadamente com os de *Pandora Tomorrow*, e os jogadores que estiverem por fora da história deixarão escapar alguns pormenores que os impedirão de desfrutar do jogo a 100%. O argumento é tipicamente "clancyesco", girando à volta de intrigas internacionais e conspirações políticas, sem o mínimo sinal de *snipers* em cadeiras de rodas ou homens que disparam abelhas dos braços...
É um enredo mais sóbrio, o que poderá não agradar a todos, mas está bem conseguido e revela algumas surpresas para os fãs de Fisher.

Começando no Peru, vamos atravessar o mundo e passar por locais tão diversos como o Japão, a Coreia, o Panamá e Nova Iorque ao longo das 11 missões que compõem o modo de jogo principal. Todos os níveis têm um layout

RECEITA

50% Esconder-se nas sombras
30% Ver o mundo em tons de verde
10% Esfaquear inimigos
10% Usar o acessório Shotgun

CONVERSA FIADA

O que dizer quando se está com os copos?
"A Teoria do Caos é um termo matemático que engloba todos os elementos ditos 'caóticos', ou seja, aqueles que fogem à previsibilidade."

ESQUERDA OU DIREITA?

Chaos Theory é bastante menos linear que os seus antecessores e quase todos os níveis oferecem caminhos alternativos através de áreas diferentes. De forma geral existe um que é mais difícil e outro, menos óbvio, que nos afasta dos guardas e armadilhas. Caso se percam, podem consultar o novo mapa 3D, que marca os objectivos principais como pontos vermelhos. Assim raramente se sentirão desorientados ou terão de voltar para trás.

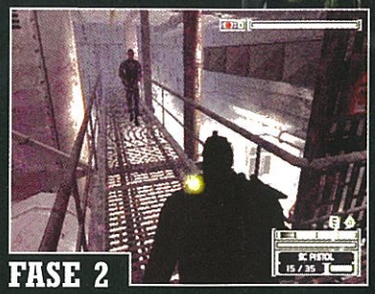
ESTADO DE ALERTA

MISSÃO IMPOSSÍVEL

Desta feita, *Chaos Theory* apresenta-nos objectivos primários, secundários e de oportunidade, que por vezes até se vão alterando de acordo com o desenrolar da missão. Os primários são os únicos que precisam de completar para avançar para a próxima missão e podem ignorar os outros. No entanto, se o fizerem não vão conseguir obter a pontuação perfeita de 100% no final do nível...

FASE 1

Caso sejam detectados quer por um inimigo, quer por uma câmara de segurança, o primeiro alarme é activado, o que faz com que os guardas parem de conversar entre si, como fazem frequentemente, e vistam os seus coletes à prova de bala.

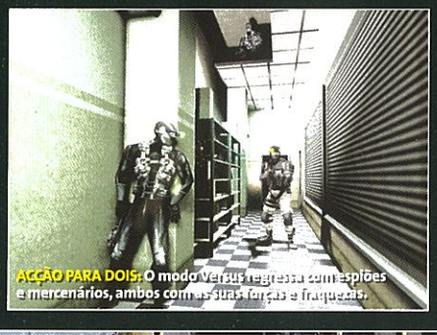


FASE 2

Após o segundo alarme os guardas juntam os capacetes aos coletes, o que torna quase impossível acertar-lhes na cabeça. As patrulhas tornam-se mais rígidas e o mínimo barulho estranho origina uma investigação apurada.

FASE 3

Aqui é que as coisas se complicam. Lambert pode cancelar alguns dos objectivos porque a missão se está a tornar demasiado perigosa. Se activarem mais alarmes, os inimigos passam a alerta constante, barricando-se em salas e atrás de vidros à prova de bala, de armas na mão.



ACÇÃO PARA DOIS: O modo Versus regressa com espiões e mercenários, ambos com as suas forças e fraquezas.

JOGO DAS ESCONDIDAS: O fato de camuflagem permite aos espiões tornarem-se invisíveis aos olhos dos mercenários... durante algum tempo.

O SOM NUNCA DESEMPENHOU UM PAPEL TÃO IMPORTANTE NA SÉRIE.

distinto e apresentam desafios diferentes que devem ser resolvidos de acordo com o cenário. As tácticas a adoptar na mansão japonesa não serão obrigatoriamente aquelas que utilizaremos quando nos aventurarmos num apartamento no topo de um arranha-céus nova-iorquino... Desde missões típicas até uma outra em que nos encontramos no meio de um conflito entre dois grupos armados, em *Chaos Theory* raramente têm a sensação que estão a fazer as mesmas acções de forma repetitiva. O penúltimo nível é especialmente agradável já que nos pede para esquecermos aquilo que o jogo nos ensinou até à altura e partir para uma abordagem diferente... Além disso, todos os níveis incluem rotas alternativas que oferecem liberdade na hora de escolher o caminho a trilhar (ver caixa Esquerda ou Direita?).

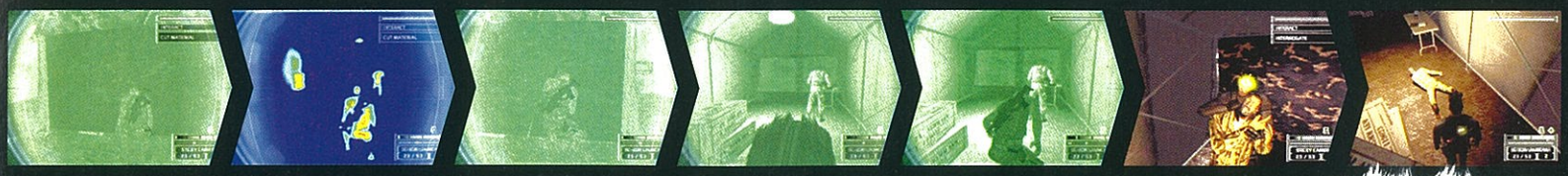
A diversidade e a liberdade de escolha parecem ter sido duas das mais importantes palavras de ordem da Ubisoft durante a produção de *Chaos Theory*. É raro o nível que termina quando falhamos o cumprimento de um objectivo, pois na maior parte das vezes é-nos oferecida uma solução alternativa. Abateram o único inimigo com possibilidade de vos ajudar a passar aquele scan de retina? Não há problema; podem sempre fazer *hack* ao aparelho. Este é apenas um exemplo, que se estende também à activação dos alarmes. Como se recordam, em *Pandora Tomorrow* três alarmes terminavam com a aventura, mas o mesmo não acontece aqui (ver caixa Estado de Alerta). Para além disso, no início das missões é-nos dado a escolher uma de três combinações de equipamento. A primeira, de nome Assault, equipa-nos com munição extra e algumas granadas em preparação para um nível mais violento. A segunda, apelidada de Stealth, dá-nos uma maior quantidade de armamento incapacitante e de actuação furtiva. O Recommended é uma combinação dos dois. Se no entanto optarem pela abordagem mais violenta, a pontuação final de cada nível, apresentada pela primeira vez na série, irá ressentir-se, tal como acontecerá se activarem alarmes, forem detectados, etc. Mas esta pontuação serve apenas como um barómetro do desempenho e não influencia o desbloqueio de qualquer conteúdo, e assim os jogadores podem enfrentar as missões do modo que preferirem sem medo de represálias.

O equipamento de Fisher ficou a ganhar com a adição da faca de combate, que tem uma série de utilizações. Para além de

TRÊS MANEIRAS DE VER O MUNDO

Sam Fisher é um homem com visão...

É essencial que utilizem os três modos de visão para avançarem no jogo. Nestas imagens queremos cortar o pano de uma tenda com a faca, mas não sabemos o que nos espera do outro lado. Ao activarmos a visão térmica detectamos um inimigo no interior. Após entrarmos, podemos disparar contra a luz, activar a visão nocturna e agarrar o inimigo para de seguida o interrogar. Ainda para mais, a visão electromagnética (a novidade), pinta o ecrã de azul e assinala os objectos eléctricos como manchas brancas, o que é ideal para detectar câmaras ou armas fixas ocultas.



servir como meio dissuasor durante os interrogatórios (um método privilegiado de obter informação, já que os Data Sticks desapareceram) podemos utilizá-la também para forçar portas, cortar passagens por materiais menos resistentes (como o pano de uma tenda, por exemplo), furar geradores eléctricos e assim desactivar a electricidade na zona e também, como é óbvio, para silenciar os inimigos rapidamente, degolando-os ou abrindo-lhes um buraco nas costas, causando morte imediata. Esta manobra, se bem feita, deita um inimigo por terra sem que ele tenha sequer tempo para soltar um som. A verdade é que Fisher possui algumas habilidades novas a juntar aos Split Jumps e afins que o tornam ainda mais mortífero. Algumas destas habilidades são sensíveis ao contexto, isto é, apenas podem ser utilizadas em situações específicas e são activadas com a ajuda da barra de interacção (ver caixa Três Truques Novos), como a possibilidade de abrir uma porta de rompante, apesar do barulho que esta manobra produz.

Na verdade, o som nunca desempenhou um papel tão relevante na série *Splinter Cell*, ou mesmo em qualquer outro jogo do género. Graças à genial introdução de uma barra que mede o nível de barulho que produzimos, nunca mais vamos ter de adivinhar se estamos a fazer muito ou

UM MUNDO DE ESPIONAGEM

Mais uma vez, a missão de Sam vai levá-lo a viajar um pouco por todo o mundo na tentativa de cumprir os seus objectivos, e é raro encontrar um nível que vos peça para utilizar os mesmos truques. No nível do banco, por exemplo, existem bastantes lasers e câmaras de segurança para evitar. Em Hokkaido vamos aventurar-nos numa típica mansão japonesa, com paredes de papel através das quais podemos agarrar os inimigos. Os níveis exteriores são abertos e ainda menos lineares que os interiores.

TRUQUES NOVOS

Sam tem na manga alguns truques novos a adicionar às habilidades já conhecidas, que transportou de títulos anteriores. Sejam imaginativos e utilizem todas as hipóteses que o jogo vos proporciona para resolverem as situações.

Colocam o Optic Cable debaixo da porta e descobrem que do outro lado, junto à entrada, se encontra um inimigo. Nos jogos anteriores teriam de esperar que ele abandonasse o posto, mas agora podem abrir a porta de rompante, fazendo com que esta embata no adversário e o coloque inconsciente. Mas eles podem fazer o mesmo!

Antes podíamos aplicar uma cotovelada aos inimigos quando eles se aproximavam, mas este ataque nem sempre era eficaz. Com a sua nova faca, Sam pode apunhalar os inimigos ou degolá-los, mas caso prefiram uma abordagem menos letal também é possível colocá-los inconscientes com um golpe rápido dado com o punho ou com a palma da mão.

Encontram um inimigo solitário à beira de uma plataforma. Nos jogos anteriores a medida lógica seria disparar à cabeça, mas agora podem suspender-se da berma, chegar junto dele e seleccionar a opção "Grab Character" da barra de interacção. Isto faz com que Sam salte, agarre no inimigo e o lance por trás do ombro. Se estiver alguém lá em baixo, a queda do corpo colocá-lo-á inconsciente.

pouco ruído. Esta nova barra horizontal, localizada por baixo do normal indicador de exposição à luminosidade, tem um quadrado que flutua de acordo com o ruído ambiente. Caso nos encontremos junto a um gerador barulhento, por exemplo, o quadrado subirá e todo o barulho que fizermos até esse nível ficará camuflado pelo som ambiente. Se, no entanto, nos encontrarmos num local absolutamente silencioso, vamos ter de caminhar com pezinhos de lã e até mesmo os disparos do silenciador poderão chamar a atenção dos adversários.

Estes, por sua vez, também dão uso a uma IA mais desenvolvida que em títulos anteriores e revelam-se bem mais cautelosos. É frequente encontrá-los em patrulhas de dois ou três homens e caso suspeitem de algo é vê-los a vasculhar todos os cantos escuros com lanternas ou foguetes luminosos antes de avançarem. É certo que uma vez ou outra encontramos um inimigo a caminhar contra uma parede ou ignorando o facto de que acabámos de desligar as luzes da sala ou mesmo que o colega acabou de tombar no chão ao seu lado, mas regra geral tudo corre da melhor maneira e estas novas reacções adversárias melhoram a experiência.

A possibilidade inédita de gravar o jogo a qualquer altura (finalmente!) poderá à primeira vista torná-lo mais fácil, mas a verdade é que desta maneira raramente será preciso repetir as mesmas secções

ESPIÃO VERSUS MERCENÁRIO

O soberbo modo Spies vs. Mercs (que se estreou em *Pandora Tomorrow*) continua presente, com o inevitável suporte online. Quatro jogadores podem competir entre si divididos em duas equipas – uma de espiões e outra de mercenários. Existem alguns mapas novos, mas os melhores foram transpostos para *Chaos Theory*. Se perderam este modo muito viciante o ano passado, não o deixem passar desta vez.

A FACA DE COMBATE TEM VÁRIAS UTILIZAÇÕES.

O QUE VAI NO ESTOJO DE UM ESPIÃO

A liberdade de escolha que *Chaos Theory* oferece aos jogadores estende-se também aos utensílios e ferramentas. Podem escolher um de três conjuntos de equipamento no início de cada missão, no qual encontram mais "brinquedos" que nunca num pacote capaz de fazer inveja a qualquer pretendente a Bond. O equipamento de *Pandora Tomorrow* surge praticamente intacto neste título.

SC-20K

A arma primária de Sam dispara balas com o [illegible] e projécteis com o [illegible]. Podem fazer zoom com o R3 e suster a respiração durante algum tempo de modo a manter a mira fixa e alcançar um disparo mais preciso. Podem também mudar de fogo automático para semi-automático.

SC PISTOL

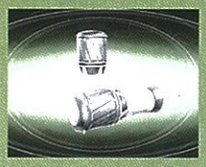
Não é tão útil como a SC-20K, mas faz menos barulho e é a única arma que podem manejar enquanto agarram num inimigo. O fogo secundário é o OCP, que desactiva temporariamente aparelhos eléctricos como luzes e câmaras de segurança.

AIRFOIL ROUND

Útil para aquelas missões onde não estão autorizados a matar ou quando querem capturar alguém para interrogar. Se atingirem um inimigo no corpo ele fica estonteado durante alguns segundos; se apontarem à cabeça ele fica automaticamente inconsciente.

STICKY SHOCKER

Simples e eficaz, o seu efeito é sempre o mesmo, independentemente da parte do corpo onde atingem os inimigos: um choque eléctrico incapacitante que os deixa fora de combate. Podem também dispará-lo contra uma poça de água (longe de vocês, de preferência) e electrocutar todos os que lá se encontrem.



WALL MINE

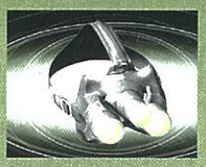
Estas armadilhas mortais podem matar-vos antes que dêem por isso. Aproximem-se delas lentamente e desarmem-nas pressionando no botão quando a luz estiver verde. Depois de as desactivarem, podem voltar a utilizá-las, desta vez contra os adversários.

STICKY CAMERA

Uma velha favorita, podem colá-la em qualquer superfície com a ajuda da SC-20K. A utilização mais útil envolve emitir um pequeno barulho com este aparelho e, quando os guardas se aproximarem para investigar, activar a nuvem de gás que causa o K.O. instantâneo de todos os que se encontrem por perto.

VISÃO NOCTURNA

Já sentíamos saudades daquele som familiar quando activamos a visão nocturna... Graças a estes óculos, Sam é o senhor das trevas. Sem eles, o jogo não seria o mesmo, até porque se tornaria praticamente impossível. É sempre um prazer mergulhar uma sala na escuridão e depois observar os inimigos aos tropeções em busca do interruptor.



VISÃO TÉRMICA

Na visão térmica as fontes de calor são assinaladas a vermelho, o que é óptimo para detectar inimigos rapidamente numa sala escura ou mesmo através de paredes menos espessas. Antes de cortarem uma entrada para uma tenda, por exemplo, é sempre uma boa ideia activar esta visão para ver o que vos espera do outro lado.

FACA DE COMBATE

Com utilizações tão várias como degolar inimigos, arrombar fechaduras, perfurar geradores ou barrar manteiga (esta última é a brincar), a lâmina de Sam Fisher tem mais funções que um canivete suíço. Façam bom uso dela.

mais de duas vezes, o que é sempre positivo. *Chaos Theory* parece mesmo partir do princípio que os jogadores já experimentaram algum dos títulos anteriores da série (nomeadamente *Pandora Tomorrow*, devido em parte ao enredo) e exemplo flagrante disso mesmo é a completa ausência de um tutorial. Existe um conjunto de vídeos que explica os movimentos básicos e até mesmo os mais avançados, e o primeiro nível serve essencialmente para os veteranos "desenferrujarem" a mecânica do jogo. Com tudo isto os novatos poderão sentir-se algo perdidos, mas aconselhamos a persistirem pois vale bem a pena.

Graficamente poderão encontrar algo de muito parecido com *Pandora Tomorrow*. Os efeitos de luz e sombra são do melhor que se pode encontrar nesta consola, apesar do todo deixar algo a desejar em termos de texturas e nível de detalhe. As animações felinas de Sam Fisher estão melhor que nunca, o mesmo acontecendo com os inimigos, que agora usufruem da flamejada física *ragdoll*. Esta poderia ter sido mais bem implementada, pois quando largamos um inimigo em cima de uma cadeira, mesa ou algo que se pareça, os corpos têm tendência a trespassarem o objecto.

Em termos de som, estamos no sétimo céu. A banda sonora, da responsabilidade de Amon Tobin, conhecido no meio do *drum 'n bass* (sem esquecer Jesper Kyd, que dá música às *cutscenes*) é um verdadeiro luxo, um dos melhores acompanhamentos musicais de sempre num videojogo. As faixas melódicas e rítmicas acompanham as incursões furtivas, subindo de tom sempre que estamos prestes a travar contacto com um inimigo e tornando-se bem mais mexidas quando somos avistados. Tudo isto é acompanhado do melhor modo pelos agradáveis efeitos sonoros do ambiente e das armas e também pelo excelente desempenho vocal a que já estamos habituados, com Michael Ironside mais uma vez em grande na voz de Sam Fisher.

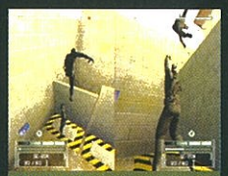
Se juntarmos a este excelente desempenho geral os modos *multiplayer* (incluindo o cooperativo em ecrã dividido), chegamos à conclusão que *Chaos Theory* é de facto um grande título a ter em conta por todos os jogadores, quer sejam fãs do género e da série ou não. É um jogo que se esforça para oferecer liberdade a quem o experimenta, raramente restringindo um caminho ou objectivo e dando a Fisher um novo conjunto de habilidades que se conjugam de forma excepcional com os cenários variados que vamos visitar. Se levarmos em conta a quantidade de piadas relativas à idade de Sam não nos espantaríamos se *Splinter Cell 4* (cuja produção já foi anunciada) introduzisse uma nova personagem jogável, mas por agora limitem-se a apreciar a terceira aventura do super-espião mais ágil, sofisticado e impiedoso da PS2.

APANHADO DE SURPRESA: Este novo movimento permite sufocar um inimigo ou quebrar-lhe o pescoço rapidamente.

JOGO A DOIS

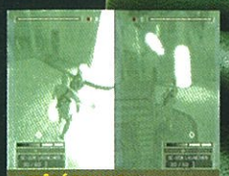
No modo cooperativo em ecrã dividido podem fazer equipa com um amigo, jogando ambos como espiões Shadownet. As missões são semelhantes ao jogo a solo e envolvem entrar numa área furtivamente, fazer *hack* a computadores ou desactivar sistemas de segurança. Existem mais de dez movimentos cooperativos, alguns deles sensíveis ao contexto, desde a possibilidade de descerem o vosso amigo do tecto pendurado por uma corda, ao estilo de *Missão Impossível*, até treparem para os seus ombros para subirem um muro especialmente alto, por exemplo. Além disso, com dois jogadores é bastante mais divertido eliminar inimigos. Um de vocês pode distraí-los enquanto o segundo os apanha pelas costas ou passa sem ser detectado. As nossas únicas queixas envolvem-se com a escassez de missões (quatro) e com a ausência de suporte online neste modo.

MISSÃO IMPOSSÍVEL: Baixem o vosso colega do tecto.



APOIO AMIGO: Lancem-no por cima de uma parede.

DOIS É BOM...: Com dois abrem-se novas opções.



...TRÊS É DEMAIS: Eliminem inimigos cooperativamente.

PSM2 VEREDICTO

JOGABILIDADE	GRÁFICOS	ÁUDIO
+ Melhor que nunca, casando movimentos novos com antigos. – Pequenas falhas.	+ Belos jogos de luz e sombra. – Muito parecido com o anterior.	+ Banda sonora e vozes estrondosas. – Nada a dizer.

LONGEVIDADE

São 11 missões no modo a solo, que demora algum tempo a completar e que apetece repetir. De resto, têm o cooperativo e o modo Versus...

MINUTOS — ANOS

É MELHOR QUE
SC: PANDORA TOMORROW

É PIOR QUE
MGS 3: SNAKE EATER

É o melhor título da sua série e vem provar que Fisher está no topo da forma. Um ensaio poderoso e estimulante no género da acção furtiva.

9.0

RÓTULO

INFO
Produtora: Gearbox
Editora: Ubisoft
Jogadores: 1-2
Cartão de Memória: 132 KB
Widescreen: Não
50-60Hz: Não
Som Surround: Não

PONTO.COM
www.normandyallies.org
Este site é dedicado aos acontecimentos da Normandia durante a II Guerra Mundial, com informações sobre tudo o que precisam de saber sobre o Dia D.

GAMEFAX

FPS

Guerra

Difícil

Online

DETALHES
- Baseado em eventos reais.
- Campos de batalha historicamente fiéis.
- Mais de 20 personagens.
- Não tem nada a ver com a série de TV *Irmãos de Armas*.

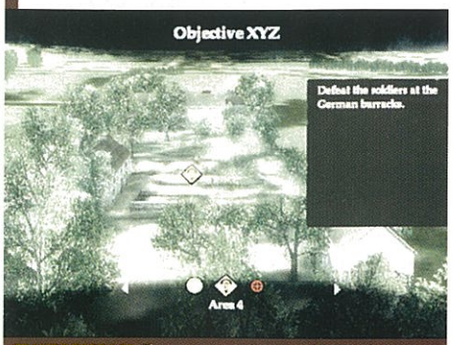
ARMA AMIGA: Um tiroteio de longa distância: E nunca mais acaba...

FOGE, SOLDADO: É uma grande explosão. Está na hora de nos escondermos.

IRMÃOS, ONDE ESTÃO VOCÊS? AH, MORRERAM TODOS...

MAPA DA GUERRA

É neste ecrã com o mapa que irão delinear as vossas tácticas. Podem usá-lo para percorrer a área da missão, procurar nazis e decidir as melhores posições para os vossos homens serem bem sucedidos. Dêem as vossas ordens e vejam os vossos planos irem pela água abaixo e os soldados massacrados.



GRANDE BARRACA: Eis um mapa da área. Aqui temos de passar aqueles muros e chegar às casernas alemãs.

A TÁCTICA DA FORÇA: Podem rodar o mapa em qualquer direcção e estar atentos às posições dos alemães.

BROTHERS IN ARMS: ROAD TO HILL 30

NO AUGE

Estas baterias gigantes são algum alívio das tácticas. Relaxem, ponham o cérebro em piloto automático e dizimem os nazis numa chuva de chumbo e morte.

Uma lição de história, uma experiência tocante e uma jornada de companheirismo com um fim frustrante. É isto a guerra.

O Sargento Matt Baker, que somos nós, juntamente com o seu esquadrão, a 101ª Divisão Aerotransportada de pára-quedistas, estão presos numa trincheira no meio do nada na Normandia, num confronto desesperado com as forças nazis. Chovem balas de todos os lados. Os nossos homens soltam gritos de encorajamento uns aos outros, mas caem, um a um. Independentemente do que façamos, somos atingidos e fica tudo preto.

Então a acção recua alguns dias e vamos parar ao início do jogo, conscientes de que, aconteça o que acontecer, vamos acabar numa vala a ver os nossos bravos soldados a serem dizimados pelos nazis. Não vamos ser um herói. Vamos ser apenas mais um nas estatísticas. É uma forma corajosa de contar a história, é verdade, uma vez que espera que o jogador simpatize com as personagens a ponto de querer realmente continuar a combater, mesmo sabendo que os está a guiar para a morte. E a Gearbox consegue este feito com bastante sucesso.

Brothers in Arms é, como já devem ter percebido, "Mais Um Jogo de Guerra", como *Call of Duty*, *Conflict: Desert Storm* ou *Full Spectrum Warrior*, só que está recheado de detalhes fiéis à História do assalto do Dia D. Soldados reais? Presente. Acontecimentos reais? Presente. Locais reais? Presente. Joguem este jogo e bem podem cancelar a viagem que tinham planeado à Normandia, porque já a viram, só que aqui há corpos espalhados pelos campos e gritos atormentados dos soldados agonizantes a ecoar na paisagem.

Ao contrário de, por exemplo, *Call of Duty*, *Brothers in Arms* requer pensamento táctico, em vez de investidas de rompante a despejar o carregador em cima dos inimigos. Tentem ir por aí e morrerão instantaneamente. Guiem os vossos homens no sentido de procurarem protecção para aí, sim, dispararem contra o inimigo, enquanto vocês tentam avançar pelos flancos, eliminando-os.

CONVERSA FIADA

O que dizer quando se está com os copos?

"A 101ª Divisão Aerotransportada também era conhecida como os Screaming Eagles (águias gritantes)."

TOP 5 FILMES/SÉRIES GUERRA

- A Barreira Invisível
- Platoon
- Nascido para Matar
- O Resgate do Soldado Ryan
- Irmãos de Armas (TV)

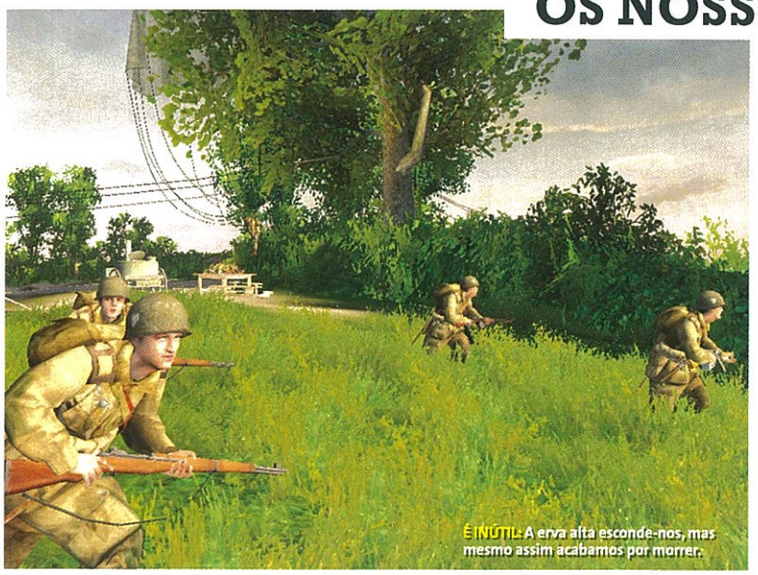
RECEITA

25% Chorar de frustração
25% Chorar de alegria
25% Chorar de dor
25% Chorar pela futilidade da guerra

CARRO DE GUERRA: Está carroça é uma boa protecção das balas que voam à nossa volta.

SÓ EM TERRA: Infelizmente não podemos pilotar este avião.

É IMPOSSÍVEL NÃO NOS PREOCUPARMOS COM OS NOSSOS HOMENS.



É INÚTIL: A erva alta esconde-nos, mas mesmo assim acabamos por morrer.

NA MIRA

Esta é a perspectiva do cano da arma, vital nas partes em que os nazis estão nas janelas a disparar, mas muito difícil de usar. A arma ocupa metade do ecrã, bloqueando a visão de quem quer que tentemos eliminar. Deixa-nos furiosos, mas mesmo assim têm mais hipóteses do que com o modo normal.

AÍ VAI MORTO: Usem a espingarda para abater aquele soldado. É pena ele não cair da janela abaixo.

Ou então, podem ficar atrás e mandar um esquadrão inteiro num ataque suicida através de um terreno aberto em direcção ao bunker nazi e depois avancem e eliminem os soldados que restam. Cada pedaço de terreno é tão expansivo e tem tantos pontos de protecção que a abordagem táctica poderá parecer um pouco intimidante ao princípio. Lembrem-se que a chave do sucesso é o trabalho em equipa.

Brothers in Arms é bastante difícil. Os nossos homens não aguentam muitos danos e, sinceramente, nós também não. No entanto, os nazis conseguem aguentar 50 balas directas à cabeça e por vezes têm uma pontaria extraordinária. Assim, muitas das missões resumem-se a longos confrontos em que se trocam disparos até que um dos lados acaba por capitular. E o mais provável é que, ao fim de seis séculos a trocar balas, quem vai acabar com a cara enterrada na lama somos nós. Como resultado, vamos ter de repetir algumas missões – ou capítulos, para usar a terminologia do jogo – vezes sem conta até não podermos mais.

Mas quando o jogo finalmente encontra o equilíbrio é muito divertido. Não há nada mais satisfatório do que ordenar à nossa equipa que se desloque para os flancos enquanto os nazis estão distraídos, aproximando-se silenciosamente por trás e eliminando-os com uma sucessão de *headshots*. Depois é só guiá-los outra vez de volta a uma zona segura. Até podemos simplesmente passar a correr, guiá-los para campo aberto e eles disparam detrás dos arbustos. Quando funciona, funciona na perfeição e só nos dá vontade de repetir.

Tal como já dissemos, para que o jogo funcione temos de nos preocupar com os colegas, de ficar perturbados quando eles morrem. E é o que nós fazemos. A actuação não é excelente, o diálogo é fracote, mas conseguem afectar-nos. Eles gritam 'Bakeeerrr!' quando morremos, dizem piadas sobre os nazis beberem sangue ao pequeno-almoço, ficam nervosos quando são confrontados com a morte e todos confiam em nós, seguindo-nos até às portas da morte. É impossível não nos preocuparmos com estas personagens.

Road To Hill 30 poderia estar mais polido e por vezes é superdifícil, apesar da sua inquestionável profundidade. No entanto, como memória da dura realidade da guerra, é um sucesso. Não esperem que seja um passeio pelo parque, mas, às vezes, é um dos jogos mais tocantes da PS2. As opções são: comprar este jogo ou um livro de História.

EXTRAS! EXTRAS! EXTRAS!

À la minute

- Cada paisagem que vêem no jogo foi recriada através de imagens de reconhecimento do exército. Para onde quer que nos viremos, há alguém morto.

PSM2 VEREDICTO

JOGABILIDADE	GRÁFICOS	ÁUDIO
+ Profundidade táctica e muito satisfatório. – Curva de dificulda de exigente.	+ Vegetação bonita, belos efeitos de água... – Pouca vida.	+ Barulhos das armas, suspiros dos agonizantes. – As vozes são por vezes um pouco exageradas.

LONGEVIDADE

Se conseguirem aguentar a dureza da curva de dificuldade, não é um jogo pequeno e é um grande desafio.

MINUTOS — ANOS

É MELHOR QUE... CONFLICT: VIETNAM

É PIOR QUE... CALL OF DUTY

Se não olharmos para as inconsistências, temos aqui um jogo profundo e com muita emoção. E se virem para além das subtilezas, vale a pena o dinheiro.

82

RÓTULO

INFO
Produtora: Bits Studios
Editora: SCi
Jogadores: 1
Cartão de Memória: 60 KB
Widescreen: Não
50-60 Hz: Não
Som Surround: Sim

GAMEFAX
Acção/Aventura
Violento
Adaptação Filme
Licença Oficial

DETALHES
- Baseado numa personagem das novelas gráficas *Hellblazer* da DC Comics.
- Filme com Keanu Reeves.
- Saltem entre o Inferno e a Terra.

PERGUNTA
Keanu Reeves é conhecido por ter sido membro dos defuntos Dogstar. Mas qual o nome da sua outra banda?

BIS, TRIS: Se se mexer, matem. Repitam até ao fim.

MAGIA x5: Este pentagrama liberta uma magia super poderosa.

É MAGIA

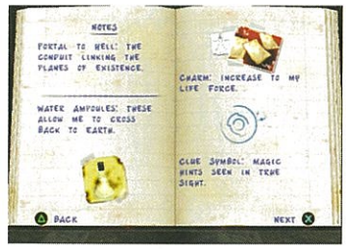
Além de armas de fogo, Constantine também apanha feitiços que destroem vários inimigos, exorcizam demónios ou abrem os portais do Inferno. Lembra-nos *Eternal Darkness*, mas enquanto no jogo da GameCube a magia era parte integrante do seu esplendor gótico, aqui falta-lhe carga dramática. É apenas qualquer coisa que acontece, como subir para o autocarro.

O EXORCISTA: Consty prepara mais um feitiço mortal para massacrar os demónios.

MORTOS DE PÉ: Os corpos não conseguem ficar mortos?

POR MAGIA: Um rápido feitiço de exorcismo resolve.

FORA DAS ÓRBITRAS: Funciona! Vejam os olhos dele a faiscarem uma luz sagrada.



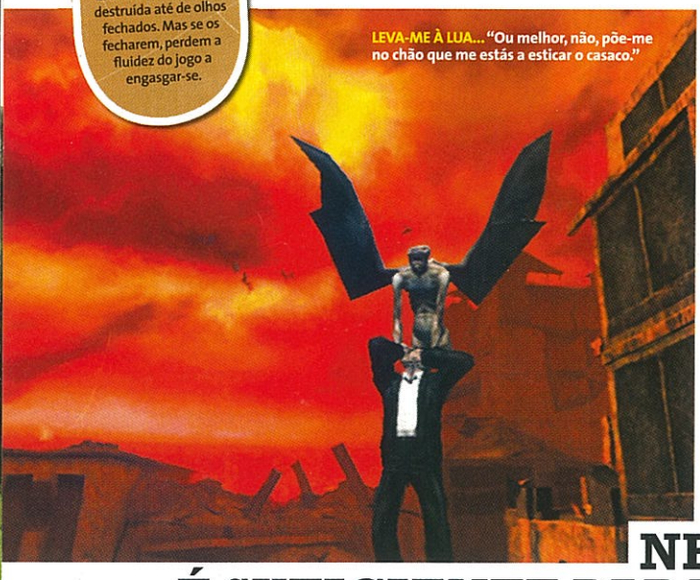
NO AUGE

Na biblioteca do Inferno, Consty enfrenta uma cobra gigante. Esta criatura pode ser destruída até de olhos fechados. Mas se os fecharem, perdem a fluidez do jogo a engasgar-se.

SAÍDO DO INFERNO.

CONSTANTINE

Keanu Reeves vai parar ao Inferno. É o castigo que lhe valeu *Matrix Revolutions*...


LEVA-ME À LUA... "Ou melhor, não, põe-me no chão que me estás a esticar o casaco."

John Constantine, além de correr como um pato, é tão presunçoso que só nos apetece dar-lhe com um taco de basebol. O produtor que criou a personagem de Keanu Reeves imprimiu-lhe toda a atitude de superioridade do actor, e Constantine parece mais contente consigo próprio do que alguém que namore com uma super modelo, tenha acabado de ganhar o Euromilhões e depois descobriu as cidades de ouro perdidas enterradas no jardim da sua vivenda à beira-mar. À medida que Constantine vai atravessando as portas da morgue, estas vão-se fechando atrás dele. "Por favor, chega de preliminares," diz ele. Um cadáver entra por uma janela a flutuar. "Bom, pelo menos sei que há gente em casa." Nenhum castigo é demais para Constantine, por isso, quando dois monstros encarniçados vindos do inferno lhe abrem o crânio, sentimo-nos mais inclinados a aplaudir do que a tentar ripostar.

Os nossos leitores mais atentos já devem ter reparado nas nossas imagens e já estarão a pensar: "faz lembrar *Max Payne*." Pois enganam-se. Não se parece um bocadinho com *Max Payne*, parece-se *muito* com *Max Payne*. Na verdade, não podia ter uma jogabilidade mais idêntica à de *Max Payne*. Mas, temos de ser justos, *Constantine* tem conceitos próprios, que por acaso se assemelham vagamente a partes de uma antiga aventura na terceira pessoa intitulada *Shadowman* e com *Eternal Darkness*, da GameCube.

Não vamos revelar muito do enredo; embora não seja extraordinário, também não é mau, mas não queremos estragar a surpresa a quem ainda

NENHUM CASTIGO É SUFICIENTE PARA CONSTANTINE.

RECEITA

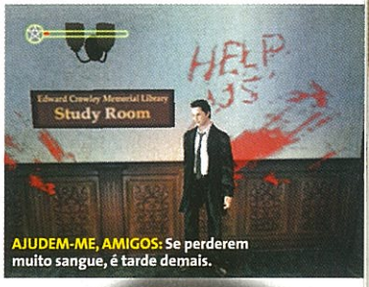
35% Deambular no escuro
35% Deambular no azul
30% Inventar formas cruéis de torturar Constantine

RESPOSTA

O nome era Becky. Keanu tocava baixo em canções como *Senior Prom*, *I Adore You* e *Higher Ground*. Mas acabou por abandonar a banda para se concentrar na carreira de actor.

MORADA DOS MORTOS: O feitiço Storm Crow mata os demónios da morgue.

SEM FACE: Com o flash da magia a cara de Consty desaparece.



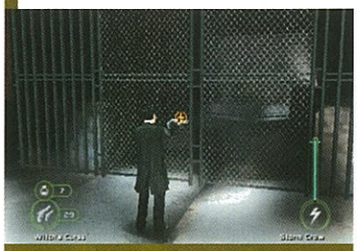
AJUDEM-ME, AMIGOS: Se perderem muito sangue, é tarde demais.

TEM OS SEUS MOMENTOS, MAS NÃO É MAIS DO QUE UM SHOOTER NA TERCEIRA PESSOA

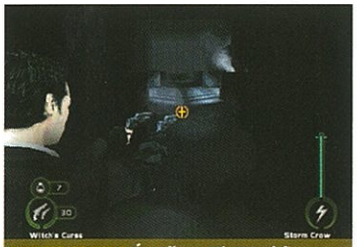
DEVE SER A ÚNICA: Esta criatura é imponente!

PRETO E AZUL

Grande parte de *Constantine* passa-se em escuro como breu, porque um dos poderes de Consty é a sua visão nocturna. No entanto, a interpretação que a Bits Studio fez desta capacidade limita-se a tornar o ecrã preto com laivos de azul, o que é tolerável quando estamos parados, mas torna as texturas demasiado insípidas e deixa-nos perdidos e vulneráveis a ataques de demónios.



ESCURO COMO BREU: Constantine tem de explorar este esgoto.



VER NO ESCURO: É melhor activar a visão nocturna para ver o que se passa.

DESFOCADO: Que útil! Dois flashes azuis. Mais confuso era impossível.

não viu o filme. A acção centra-se em Constantine, um mago que vendeu a alma, anda constantemente entre a Terra e o Inferno – como em *Shadowman* – e combate as formas demoníacas que tentam dizimar a humanidade. Atenção: a maior parte destes demónios são tão assustadores como um belo dia passado na praia. Ou seja, nada.

O que é um problema. Em *Constantine* os inimigos são seres insignificantes e pouco cativantes que se arrastam na nossa direcção a cambalear, mais parecendo que nos imploram para que acabemos com o seu sofrimento. "Mwoargh!" grunhem eles, deambulando pelos corredores sem qualquer rasto de personalidade ou de atitude ameaçadora, até que se aproximam de nós e nos tentam bater. A seguir eliminamo-los com as armas que nos parecem muito leves, ou com os feitiços de Constantine (ver caixa É Magia). Digamos que isto não contribui para uma atmosfera sombria. E nós repetimos o processo várias vezes ao longo de cenários que inicialmente nos parecem expansivos, mas depois apercebemo-nos de que estamos a ser guiados por caminhos predeterminados: portas fechadas, estilhaços que caem do tecto para bloquear passagens onde estamos prestes a entrar... Este ritmo dura até ao fim do jogo, com Constantine a deambular de um lado para o outro, ocasionalmente eliminando uns inimigos e apanhando chaves para abrir portas. Não é uma estrutura muito envolvente, mesmo quando estamos no meio de tiroteios.

Quanto à passagem entre a Terra e o Inferno, também não é tão excitante como soa. O Inferno onde entramos não passa de uma outra versão da Terra que acabámos de deixar para trás, mas com uma cor laranja vivo e poucas diferenças estruturais. Os inimigos são iguais. Em última instância, tudo se resume a manipular os cenários nos dois locais para ultrapassar obstáculos e chegar ao outro lado. No Inferno, por exemplo, há uma parede que Constantine não consegue saltar. Voltem à Terra, empurrem uma mesa para a parede, voltem ao Inferno e passem sem problemas.

Constantine tem os seus momentos – a morgue é divertida, por exemplo, com todos os mortos a levantarem-se dos gavetões e a perseguirem-nos pelos corredores – mas acaba por não ser muito mais do que um *shooter* na terceira pessoa, com algumas habilidades mágicas e a capacidade de saltar entre dois locais cujo resultado é pouco eficaz.

Nesta edição podem ler também a análise a *The Punisher*, um jogo semelhante, mas que cumpre a mesma função com bastante mais entusiasmo que este.

PSM2 VEREDICTO

JOGABILIDADE
+ A jogabilidade é boa...
– ... mas muitas vezes aborrecida.

GRÁFICOS
+ Boas *cutscenes*.
– Muito preto ou azul. Terríveis *slowdowns*.

ÁUDIO
+ Música excelente.
– Tiros secos e vozes irritantes.

LONGEVIDADE
Se tiverem paciência, é um jogo com um tamanho considerável. Bastantes bónus para desbloquear. Mas não vale muito a pena.

MINUTOS — ANOS

É MELHOR QUE... HEADHUNTER: REDEMPTION

É PIOR QUE... THE PUNISHER

PlayStation 2

Um dos *shooters* mais standard que por aí andam. *Constantine* não tem vida, ânimo, nem é divertido. É insípido.

60

RÓTULO

INFO
Produtora: Cyberlore
Editora: Ubisoft
Jogadores: 1
Cartão de Memória: 429 KB
Widescreen: Não
50-60 Hz: Não
Som Surround: Não

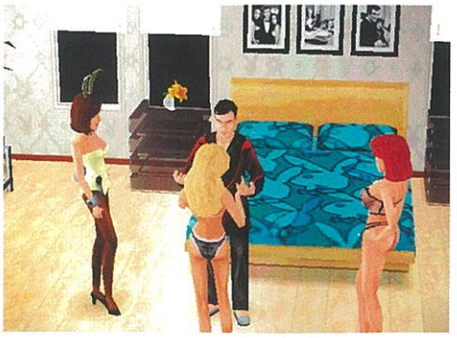
GAMEFAX
Gestão · Picante · Estúpido · Licença Oficial

DETALHES
- Construam e decorem a vossa mansão.
- Dêem festas e "socializem" com as celebridades.
- Tirem fotos sensuais às meninas e publiquem-nas na capa da revista.

TOP 5 COELHOS
- Jessica Rabbit
- Bugs Bunny
- Tambor
- O coelho da Páscoa
- Roger Rabbit

CONVERSA FIADA
O que dizer quando se está com os copos?
"O primeiro nome da revista foi 'Stag', com um veado como mascote. Mas depois de uma disputa com outra revista, ganhou o nome Playboy."

BANHOS TURCOS: A famosa gruta da Playboy. Em videojogo tem menos piada.



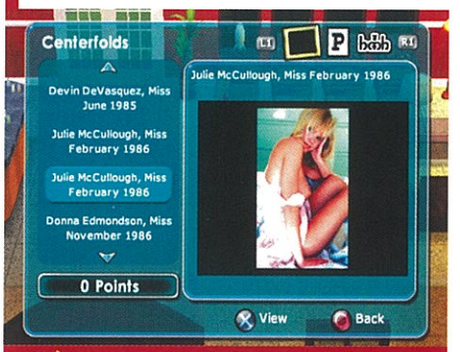
AO AR LIVRE, NÃO: Ganhem muito dinheiro e desbloqueiem a zona do jardim. Aqui não há sexo.

NOITADA EM CHEIO: Dêem uma festa, joguem matraquilhos e façam muito sexo.

NO AUGE
Atrair uma menina para o quarto, seduzi-la e fazer sexo no sofá. Isto é que é jogar?

PRAZER E SEDUÇÃO

Se jogarem o jogo durante algum tempo e ganharem fama, podem desbloquear capas da Playboy e posters desde 1960 até aos dias de hoje. Vejam bem como o ideal de beleza foi mudando ao longo das décadas.



NADA À MOSTRA: Esta é uma das fotografias mais "suculentas". Afinal de contas, esta é uma revista de família...

PREFERIMOS NAMORADAS REAIS.

PLAYBOY: THE MANSION

Um clone de *Sims* mal realizado e ofuscado por um mostruário de mulheres sem roupa.

Uma cópia directa da popular série *Sims*, *Playboy: The Mansion* leva os trabalhos rotineiros a um nível muito mais deprimente.

A interminável tarefa de aturar idiotas com as hormonas aos saltos e os cansativos minijogos de gestão de recursos movidos a seios desnudados marcam o ponto em que o cortejar das mulheres deixa de ser aborrecido e passa a ser sinistro.

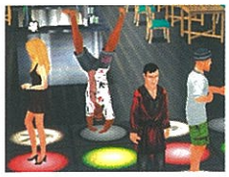
Cada vez que vemos os seios virtuais das Playmates a balançar só conseguimos imaginar um programador inclinado sobre a secretária, a transpirar enquanto ajusta o motor de física.

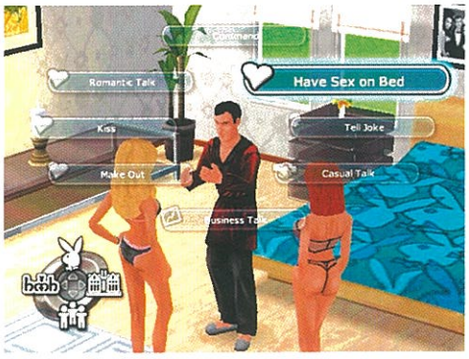
Começamos o jogo com $ 10.000 no bolso, uma casa minúscula e uma rapariga que é ao mesmo tempo assistente e modelo das páginas centrais da revista. A situação evolui, construímos um escritório para o staff, um quarto e um estúdio fotográfico. Também podemos comprar pinturas, vasos de plantas, tapetes e coisas para oferecer aos nossos convidados, como um conjunto de DJ, bares, televisões, etc. Esta tarefa de decoração interior é divertida, já que vamos comprando móveis super extravagantes para impressionar as potenciais coelhinhas. Mas no fim o mais

RECEITA
30% Sedução
30% Festas
20% Compras
10% Ritmo
10% Jazz

CONVERSA DA TRETA: Parece interessante mas não é. É uma conversa chata atrás da outra.

LOÇÃO SOLAR: Carreguem num botão para lhe esfregar as costas. Isto é que é entretenimento.





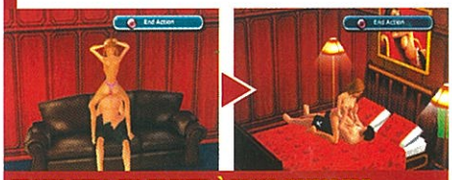
O GUIA COMPLETO PARA SER UM PERVERTIDO

Ou como denegrir a imagem de cavalheiro de Hugh Hefner com alguns actos de perversão.

APROVEITEM-SE DO STAFF... E DESPEÇAM-NO
Ao percorrer uma lista de potenciais membros do seu staff, Hef descobre uma menina. Contrata-a, sedu-la, leva-a para a cama e depois despede-a sem remorsos.

PRENDAM PESSOAS NUMA MASMORRA DE SEXO
Escondida atrás da sala, a masmorra com paredes de pedra de Hef é usada para prender convidados, que depois são submetidos a um festival de sexo sem fuga possível.

DÊEM UMA FESTA E ESTRAGUEM TUDO SEM RAZÃO
Convidem celebridades e aparecem muitas meninas em vossa casa. Quando a festa começar, tirem os móveis, insultem-nas e adormeçam no sofá. Que bandalho!



FAÇAM SEXO EM FRENTE À VOSSA NAMORADA
Depois de arranjar uma nova namorada, Hef vê uma rapariga sozinha. Nas barbas da sua cara-metade, ele não hesita em traí-la com a nova "aquisição".

SEXO DIGITAL NADA REALISTA QUE NOS DEIXA EMBARAÇADOS.

importante é fazer uma revista, o que para Hugh Hefner é bastante diferente do que é para nós.

Em primeiro lugar vem o minijogo de fotografia, uma verdadeira perda de tempo. Passamos a explicar. Contratamos uma modelo (ou convencemos uma colaboradora a tirar a roupa) e colocamo-la algures na casa. Aqui o jogo toma as rédeas da situação e a menina é substituída por uma boneca coberta de polígonos, vagamente expressiva e com a pele a saltitar. Enquanto ela se movimenta de um lado para o outro – estica-se em cima da cama, deita-se no sofá, dobra-se sobre os móveis em posições muito sugestivas – nós seguimo-la com a câmara. Recebemos pontos extra se conseguirmos fotografar o sexo da menina. É terrível, uma afronta a tudo o que é puro e bom neste mundo. E a forma como ela faz olhinhos e se mexe perante a câmara é horrível, mais parece um monte de pixéis a pedir sexo. Depois de fazermos as fotos, há que as publicar na revista, juntamente com os outros artigos. A ideia é interessante, mas a execução é através de menus, o que perde bastante interesse. Pena que seja este o centro do jogo. A nossa assistente aparece constantemente para nos dar conselhos, mas não é isso que nos facilita a vida. Levar a cabo a mais simples das tarefas é uma missão hercúlea, um teste de força mental que se traduz em percorrer quilómetros de menus todos iguais até encontrarmos a secção para contratar pessoal. Inútil.

A nossa recompensa por completarmos as tarefas vem em dois sabores: fama e fortuna. A última permite-nos aumentar a mansão, e a fama eleva as nossas hipóteses de atrair celebridades (para entrevistas) e, mais importante, ir "até ao fim" com elas. É verdade, é possível fazer sexo com as meninas. OK, é uma espécie de sexo digital nada realista que até nos deixa embaraçados, mas quem compra este jogo por alguma razão é. O mais estranho é que Hefner fá-lo com as cuecas vestidas. Deve ser a "Filosofia Playboy" que está espalhada pelos ecrãs de *loading*. Parece que o respeito pelas mulheres está acima de tudo. Pois...

Mas levar uma mulher para a cama não é fácil, até mesmo para Hefner. Para as seduzir temos de percorrer uma parafernália de menus, ao estilo de *Sims*. Começa-se por 'flirt' (conversa romântica) e 'kiss on cheek' (beijos na cara), avançamos até 'intimate caress' (carícia íntima) e finalmente para 'have sex on bed/couch' (sexo na cama/sofá). E é preciso estar ao lado de uma cama ou de um sofá. Não pode ser no chuveiro. As mulheres são indecisas; a princípio estão mortinhas, mas de repente retraem-se, deixando Hef literalmente com as calças na mão.

Na sua grande parte *Playboy: The Mansion* perde a oportunidade de fazer um jogo divertido e "picante", como prometia.

EXTRAS! EXTRAS! EXTRAS!

Para desbloquear

- Podem desbloquear uma TV de plasma e uma PS2. Joguem, Hef fica entretido durante horas e a barra de "fun" sobe. Haja alguém que se divirta.
- Desbloqueiem posters e capas da Playboy desde os anos 60 até hoje.

PSM2 VEREDICTO

JOGABILIDADE
+ A decoração interior é divertida...
– ... mas o resto é uma imitação rasca de *Sims*.

GRÁFICOS
+ Animações faciais detalhadas.
– Parece um jogo de PC de 1998.

ÁUDIO
+ Os diálogos tipo *Sims* são ridículos.
– Rock irritante na banda sonora.

LONGEVIDADE
Não há fim, mas as tarefas repetitivas cansam. Há muita coisa para desbloquear, o que pelo menos lhe dá algum valor de repetição.
MINUTOS — ANOS

É MELHOR QUE...
RISK

É PIOR QUE...
MULHERES SEXY REAIS

O jogo pensa que é irónico, inteligente e bom. Mas não é. Não passa de engates para idiotas. Apenas aconselhável a quem esteja muito, muito desesperado.

51

RÓTULO

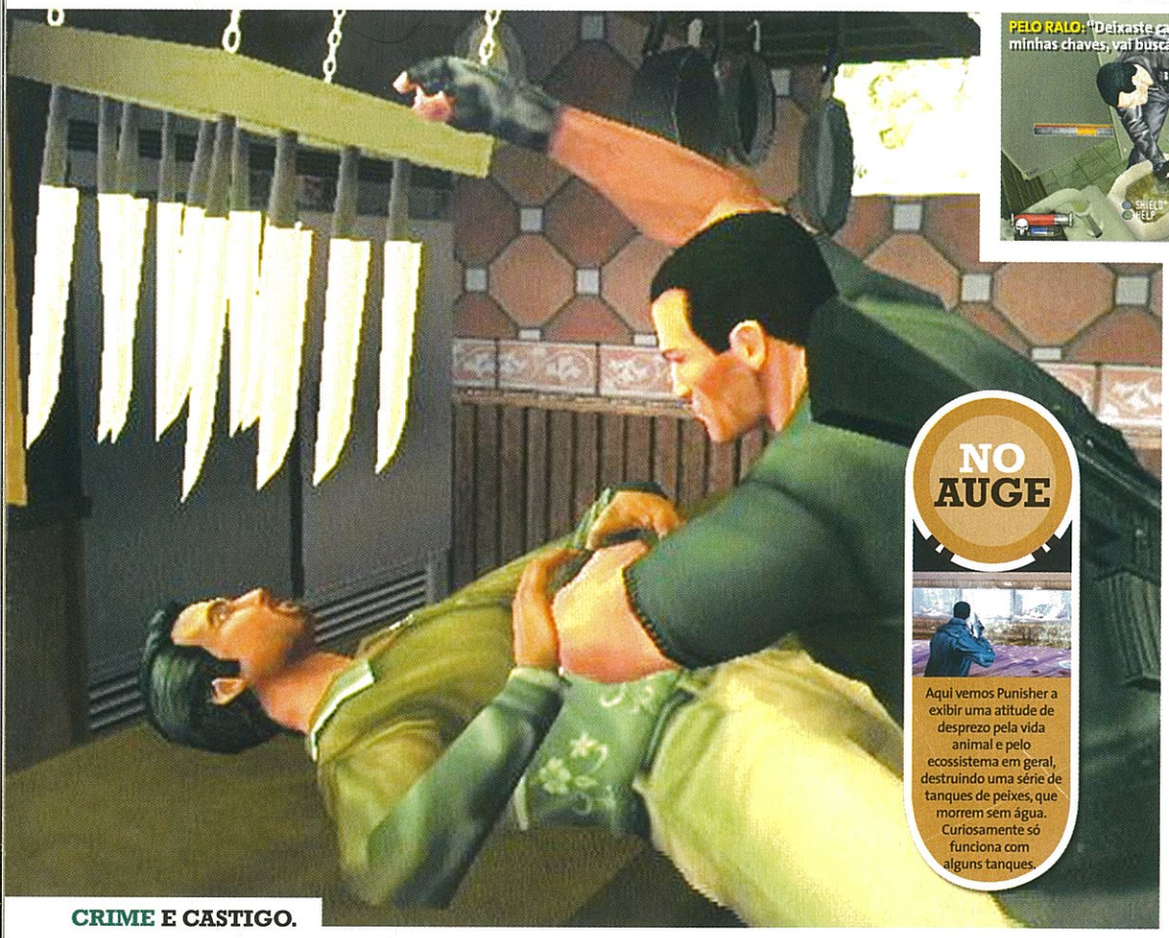
INFO
Produtora: Volition
Editora: THQ
Jogadores: 1
Cartão de Memória: 366 KB
Widescreen: Não
50-60 Hz: Não
Som Surround: Não

NÚMERO 2
O número de postas em que Punisher decide transformar a sua vítima. Depois coloca-a numa mesa com uma lâmina e vê-a ser cortada em duas metades.

TOP 5 CASTIGOS
- Atirar alguém às piranhas.
- Atirar facas à cabeça.
- Arder num crematório.
- Atirar alguém aos tubarões.
- Obrigar a jogar *Fight Club*.

GAMEFAX
Acção/Aventura · Violento · Licença Oficial · Fácil

DETALHES
- Baseado na personagem homónima da Marvel.
- Extrema violência.
- Alguma relação com o terrível filme *The Punisher*, com Thomas Jane e John Travolta.



CRIME E CASTIGO.

PELO RALO: "Deixaste cair as minhas chaves, vai buscá-las!"

E DO CAIXÃO SAIU UM ASSASSINO: Candidato a momento de jogo do ano?

NO AUGE

Aqui vemos Punisher a exibir uma atitude de desprezo pela vida animal e pelo ecossistema em geral, destruindo uma série de tanques de peixes, que morrem sem água. Curiosamente só funciona com alguns tanques.

O TOQUE DE PUNISHER

Eliminem muitos inimigos e a vossa barra de Slaughter sobe. Quando estiver cheia cliquem no Ⓐ e entram no modo Slaughter em que o Punisher se transforma numa máquina letal sobre-humana. O ecrã fica cinzento e o herói adquire maior rapidez e a habilidade de matar apenas com um toque. É ideal para zonas apinhadas de inimigos.

A PRETO E BRANCO: Quando o ecrã fica assim, entraram em modo Slaughter. Em breve os caixões estarão cheios.

THE PUNISHER

PSM2 MEDALHA PRATA

Será a tortura brutal um castigo merecido para os pequenos delitos? Parece que sim.

CRIME DE MODA: O Punisher odeia roupa desportiva.

DANÇA FATAL: "Esquerda, dois, três e morre, dois, três..."

FOI UM FLASH QUE LHE DEU: "És um oculista qualificado?" "Cala-te e olha para a luz, bandalho."

Que hipóteses tem um bandidozeco? Está no escalão mais baixo do seu gang de criminosos, ignorado e mal pago. Desmotivado, durante uma operação no zoo, esgueira-se e vai fazer uma visita ao tanque das piranhas. Enquanto está a admirar aqueles monstrinhos devoradores de carne, de repente um louco de impermeável agarra-o e sussurra qualquer coisa sobre "informação" e, sem lhe dar sequer um microssegundo para pensar na resposta, mergulha a cabeça do criminoso na água e assiste impávido e sereno às piranhas devorarem a cara dele. O crime não compensa. A não ser para uma piranha.

Este é o mundo do Punisher, a personagem mais soturna da Marvel que também conhecemos como Justiceiro. Nos livros é intenso, ameaçador, pensativo e sádico. Como personagem de jogo, falta-lhe carisma, o que, por incrível que pareça, é bom, porque assim funciona como tela branca em que podemos pintar os nossos desejos sádicos.

The Punisher tem um enredo, mas nós não vamos revelar muito sobre ele, porque estaríamos a estragar a surpresa e porque não é nada de especial. O Punisher é apenas uma desculpa para andar de um lado para o outro a chacinar pessoas com armas pesadas e, claro, para pôr em prática as tão apregoadas cenas de tortura do jogo. Todas as personagens podem ser torturadas de quatro formas: estrangulamento, aos murros, bater com a cabeça no chão ou sob ameaça de morte.

No entanto, as que têm um grande logótipo do Punisher na cabeça têm informações importantes para nos transmitir. Agarrem um destes desgraçados, levem-nos até ao local de tortura mais próximo (indicado com outro logo) e arranquem-lhe a informação (apesar de não precisarem dela) à força de umas sacudidelas do analógico. Depois acabem o trabalho de uma forma brutal. Empalem-no no dente afiado da cabeça de elefante pendurada na parede. Esmaguem-lhe o crânio contra uma sanita. Ou simplesmente atirem-no pela janela.

NOS LIVROS ELE É TENSO. NO JOGO NÃO TEM CARISMA.

CONVERSA FIADA

O que dizer quando se está com os copos?
"O novo filme do Punisher não é a primeira tentativa de trazer as suas aventuras para o grande ecrã. Em 1989 o herói da Marvel foi personificado por Dolph Lundgren."

RECEITA

50% Admirar as cenas de tortura
45% Deliciar-se com a alta contagem de corpos
5% Perguntar-se onde o Punisher comprou o impermeável

"OK, DESCULPE... os impermeáveis não são só para pervertidos."

EXTRAS! EXTRAS! EXTRAS!

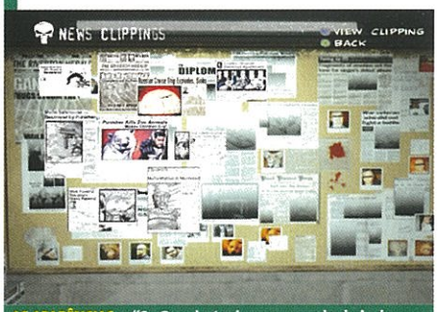
Venham, amigos

■ Durante o jogo encontramos várias estrelas do universo da Marvel, como a Viúva Negra, Demolidor e Bushwacka, cujo braço foi substituído por um lança-mísseis.

UNHA COM CARNE: A caçadeira: a melhor amiga de um assassino.

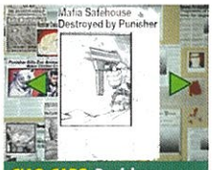
NAS PRIMEIRAS PÁGINAS

O apartamento de Punisher tem uma parede totalmente coberta com recortes de jornais sobre as suas actividades, o que é uma prova flagrante, caso a polícia decida ir lá mexericar. À medida que o jogo avança, ele vai juntando mais, com títulos como "Punisher mata animais do zoo: crianças choram" e "Matriarca da máfia assassinada". Não trazem qualquer benefício, mas funcionam como o outro lado da história.



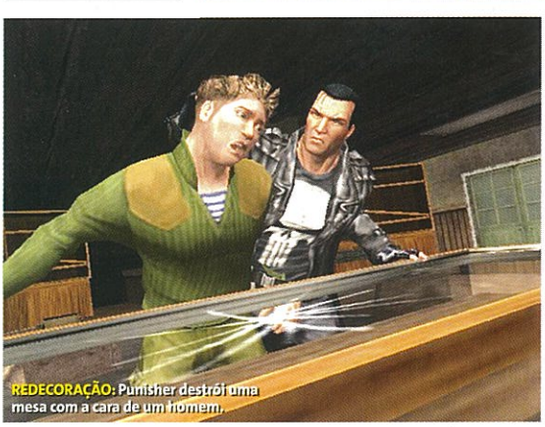
AS APARÊNCIAS...: "Sr. Guarda, tenho uma parede cheia de recortes sobre o Punisher, mas não quer dizer que eu seja ele..."

NOTÍCIAS CHOQUE: Falta impacto a estas páginas.



CIAO, CARO: Punisher elimina a máfia lá do sítio.

PODER AOS URSOS!: Embora seja um zoo, nunca damos um murro no focinho de um urso polar.



REDECORAÇÃO: Punisher destrói uma mesa com a cara de um homem.

ONDE ESTÁS COM A CABEÇA? Já dissemos que o jogo é bastante violento?

ESMAGUEM-LHE O CRÂNIO, ATIREM-NO PELA JANELA.

É sangrento, é violento, é fantástico. Bem, ou pelo menos seria ainda mais se estas cenas não tivessem sido alvo de censura, numa espécie de efeito em negativo que retira grande parte do impacto. O jogo já tem o aviso para maiores de 18, por isso a necessidade de censura é pouco compreensível. Até porque as "quick kills" são tão ou mais brutais.

Por outro lado, a tortura levanta algumas questões. Em primeiro lugar, em nenhuma altura precisamos das informações. Qualquer problema pode ser resolvido com um ataque, a despejar o arsenal. Em segundo lugar, são-nos retirados pontos por matarmos pessoas depois de as torturarmos e de lhes sacarmos as informações. Uma vez que, para comprar equipamento com upgrades precisamos de pontos, é contraproducente. Acabamos por ser forçados a escolher entre fazer upgrades ou assistir às cenas de brutalidade. Enfim, encorajam-nos a ignorar o maior atractivo do jogo. Em terceiro, e último, lugar, as torturas fazem-nos ganhar energia extra. Tudo bem, mas de qualquer forma é difícil morrer em *The Punisher*. É preciso ser-se um "nabo" completo para morrer. E os níveis são tão curtos e os pontos de *save* tão frequentes que vamos avançando no jogo sem dificuldade.

Apesar de poder ser um tanto ou quanto fácil, isso não impede que *The Punisher* seja tremendamente divertido. Como já dissemos, o mais provável é nunca morrerem, por isso deixem-se envolver em tiroteios e rodopiem como um tornado de morte até uma sala se transformar num monte de cadáveres. Pouco desafiante, sim, mas satisfatório, sem dúvida. E os níveis são variados e incluem uma oficina de carros, um jardim zoológico, um navio gigantesco e uma casa mortuária em que o Punisher salta de um caixão e manda desta para melhor as pessoas do velório. Além do modo principal, ainda têm o Challenge Mode – com objectivos como terminar um nível em dois minutos ou torturar seis pessoas em 90 segundos – e o Punishment Mode, em que têm de eliminar uma quantidade de bandidos e estabelecer um recorde.

Por detrás do *gore*, *The Punisher* não traz nada de novo. Mas o que faz, faz bem e mantém-nos entretidos até ao fim, simplesmente porque não queremos perder nenhuma das cenas de tortura. É verdade que todos nós já vestimos o impermeável de muitos heróis como este, e sim, a jogabilidade é o esquema habitual de "esvaziar salas na terceira pessoa", mas isso não quer dizer que não seja divertido. Para maiores de 18, claro.

PSM2 VEREDICTO

JOGABILIDADE
+ Fluido e violento.
– Bastante fácil.

GRÁFICOS
+ As cenas de tortura são especialmente horrendas, mesmo censuradas.
– A fluidez engasga-se.

ÁUDIO
+ Excelente música nos menus.
– As representações são fracas.

LONGEVIDADE
O modo principal é longo, mas muito fácil. Mas os modos extra e os desbloqueáveis devem entreter-vos mais algum tempo.
MINUTOS — ANOS

É MELHOR QUE...
MAX PAYNE

É PIOR QUE...
MANHUNT

Mais violento do que *San Andreas*? Sim.
Mais violento do que *Manhunt*? Talvez.
Além do *gore*, também é divertido.
A nossa pena capital.

82

RÓTULO

INFO
Produtora: Nautilus
Editora: Midway
Jogadores: 1
Cartão de Memória: 72 KB
Widescreen: Não
50-60 Hz: Não
Som Surround: Sim

CONVERSA FIADA
O que dizer quando se está com os copos?
"Situa-se depois da eclosão da I Guerra Mundial, motivada pelo assassinato do Arquiduque Franz Ferdinand."

TOP 5 "HEARTS"
- Hart to Hart
- Richard Lion Heart
- Wild at Heart, de David Lynch
- Tony Hart
- JR Hartley

GAMEFAX
RPG · Sequela · Divertido · Guerra

DETALHES
- Oito personagens jogáveis para desbloquear, cada uma com habilidades especiais.
- Personalizem o Judgement Ring para que possa funcionar sozinho.

MULTIDÃO EM FÚRIA: Prestes a invadir uma cidade.

QUEM? ONDE?: Falem com os transeuntes e obtenham informações.

SUPER BOSS: Este monstro vai fazer-vos suar.

É PARA MELHOR: Para terem sucesso precisam dos upgrades das vossas armas.

RING! RING!: Aqui terão de usar o disco.

O ANEL DOS DESEJOS

O Judgement Ring tem um papel fundamental no jogo. Há vários discos que servem para atacar, combos, habilidades mágicas especiais, usar itens, obter descontos em lojas e até para jogar na lotaria com pessoas que encontramos ao longo do jogo. Ainda bem que é divertido usá-lo e nunca se torna uma chatice.

VOU CONSEGUIR!: Fazer uma série perfeita de golpes torna-se uma obsessão e compensa com muito dano no adversário.

CAPAZ DE ILUMINAR OS CORAÇÕES DOS FÃS DOS RPG.

SHADOW HEARTS: COVENANT

Esta sequela emerge na sombra de *Final Fantasy* para nos roubar o coração.

Não conseguimos evitar. Sempre que é lançado na PS2 um RPG sem as palavras "final" e "fantasy" no título, intimamente pensamos que "é apenas mais um". Assim aconteceu com o primeiro jogo desta série, que recebeu uns magros 60%, apesar de ter sido desenvolvido por um grupo de antigos funcionários da Square Enix. Mas *Covenant* devolveu-nos a fé e provou que é possível fazer um excelente RPG que não seja um clone de *Final Fantasy*.

A acção decorre um ano depois do primeiro jogo, com o protagonista Yuri a ser amaldiçoado por uma sociedade secreta que lhe retira a capacidade de se transformar em demónio. A nossa missão é percorrer o mundo na companhia de alguns parceiros bem estranhos (um criador de marionetas com uma sinistra marioneta menina, um super-herói profissional do *wrestling* que se transforma num morcego, etc.) a fim de encontrarmos uma cura. Até agora parece uma descrição de um RPG típico, mas a grande diferença é que os jogos *Shadow Hearts* não decorrem num mundo *alien* amoroso, mas sim na Terra e, no caso de *Covenant*, após o início da I Guerra Mundial. A combinação destas personagens com habilidades mágicas tendo como pano de fundo sítios como Paris, Yokahama e o País de Gales funciona na perfeição.

Covenant volta a contar com o sistema de batalhas por turnos do primeiro jogo, mas não entrem já em pânico; o regresso e a evolução do Judgement Ring tornou-o o sistema de batalhas mais envolvente de sempre. O Judgement Ring é um disco em que damos golpes cronometrados, cuja precisão decide o sucesso dos nossos movimentos em batalha. É a abundância de upgrades e a infinita personalização do Judgement Ring que eleva o jogo acima do seu antecessor.

As batalhas são excitantes e à medida que o nosso timing com o disco vai melhorando, os golpes tornam-se mais precisos e sentimos uma sensação de feito alcançado.

Ao longo do jogo o enredo sombrio é pontuado por algumas tiradas cómicas, em que Yuri subverte o típico papel de protagonista ingénuo e carrancudo com um humor negro e sádico. Claro que há masmorras, puzzles e missões secundárias exactamente nos sítios onde seria de esperar, mas os pontos fortes de *Covenant* não são as semelhanças mas as diferenças de tom, estilo e combate. Suficiente longo para nos ocupar umas 50 horas, *Shadow Hearts: Covenant* é uma grande lufada de ar fresco para os fãs do género e prova que os RPG não têm necessariamente de ser versões copiadas de *FF* para terem sucesso.

PSM2 VEREDICTO

JOGABILIDADE
+ Batalhas por turnos divertidas.
− Um pouco linear na primeira metade.

GRÁFICOS
+ Personagens coloridas num cenário realista.
− O campo de batalha é um pouco insípido.

ÁUDIO
+ Excelentes vozes que dão emoção e humor.
− A música é boa mas pouco variada.

LONGEVIDADE
É possível chegar ao fim em 40 horas, mas com as missões secundárias, masmorras secretas e dois finais aumenta para o dobro.
MINUTOS — ANOS

É MELHOR QUE... SHADOW HEARTS
É PIOR QUE... DARK CHRONICLE

Juntamente com *Star Ocean*, *Kingdom Hearts* e *Dark Chronicle*, é um dos poucos RPG que se atreve a ignorar as pisadas de *Final Fantasy*, e o resultado é excelente.

84

RÓTULO

INFO
Produtora: inXile
Editora: Ubisoft
Jogadores: 1
Cartão de Memória: 310 KB
Widescreen: Não
50-60 Hz: Não
Som Surround: Não

CONVERSA FIADA
O que dizer quando se está com os copos?
"Cary Elwes, a voz do bardo, fez de Robin Hood no filme *Heróis em Collants*, de Mel Brooks."

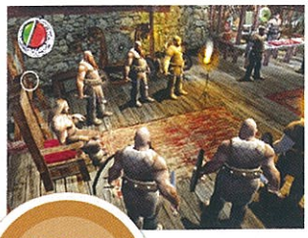
RECEITA
40% Piadas
20% Partes inconsistentes
20% Pêlos na cara
10% Bêbados
10% Goblins minúsculos

GAMEFAX
RPG
Divertido
Jogo PC
Estúpido

DETALHES
- Invoquem criaturas, pessoas e monstros para vos ajudarem.
- Sistema fácil de *level up* que não afugenta os novatos.
- Puzzles difíceis para variar dos combates.

NEVE Q.B.: Nesta *quest* o bardo viaja até ao gelado norte.

VENHAM ATÉ MIM!: Podemos invocar grandes monstros.



EM EQUIPA: Alguns NPC ajudam-nos a combater o mal.

GRANDE BESTA: Façam *level up* e enfrentem inimigos maiores, como este.

NO AUGE
Pouco depois do início do jogo encontramos um cão. Se o tratarmos bem, ele segue o Bardo para todo o lado. Quando fazemos *level up* podemos ensiná-lo a lutar com inimigos.

CANTORIAS

Uma das características que mais nos agrada em *The Bard's Tale* são as canções. A nossa preferida inclui um trio de bêbados a cantar a canção tradicional irlandesa 'Beer! Beer! Beer!'. A letra reza assim: "Há muito tempo atrás/Quando só havia chávenas de chá para beber/Apareceu um homem chamado Charlie Mops/E inventou uma bebida fantástica que o fazia dar saltinhos." É estúpido, é verdade, mas nós gostamos.

CANAS RACHADAS: Se quiserem cantar, aparece uma bola tipo karaoke que salta ao ritmo da música. Fantástico!

NÃO VAI: Estão tão bêbados que mal se aguentam em pé.

ÍDOLOS: Mas que bela sequência musical!

CANTA PARA MIM!

THE BARD'S TALE

Será o RPG mais cómico da PS2? Provavelmente, mas também a concorrência não é muita...

Em termos de RPG, há uma grande diferença entre os ocidentais e os japoneses. Enquanto os produtores nipónicos preferem heróis assexuados, cortes de cabelo inacreditáveis, roupas futuristas reluzentes e robôs que disparam mísseis dos joelhos, por cá, por qualquer razão, prefere-se coisas mais tradicionais, como masmorras bafientas, missões aborrecidas de apanha-e-leva e barbas de sobra. Onde é que estamos com a cabeça?

The Bard's Tale apresenta todas essas coisas, com a diferença de que não tem problema em admitir os seus clichés. Na verdade, esse é o ponto fulcral do jogo – gozar com RPG empolados e baseados em estatísticas como *Baldur's Gate*. O irónico é que o primeiro *Bard's Tale*, de 1987 para PC, era um jogo de aventura do mais chato que existe, a transbordar de feiticeiros com chapéus pontiagudos, sabres e ninfas. Ainda mais irónico é o facto de ao parodiar este género, acabar por se tornar no objecto que pretende ridicularizar, ou seja, ridiculariza-se a si próprio. Percebem a lógica?

Não, nós também não percebemos qual é a intenção dos produtores. Será que tudo não passa de uma piada pós-moderna? Ou talvez um ataque subversivo aos jogadores inconstantes. Seja como for, dá um toque único ao que de outro modo seria um RPG de acção básico.

O enredo, por exemplo, é divertido e faz-nos rir aos trambolhões. O Bardo discute com o narrador, as etapas têm nomes como 'Obligatory Lava Level' (Nível de Lava Obrigatório) e todas as convenções de RPG foram viradas de pernas para o ar.

O jogo usa o motor de *Baldur's Gate: Dark Alliance*, por isso se já jogaram este (ou *Champions of Norrath*) farão uma ideia de como funciona o combate. É um simples caso de atacar e retalhar, embora as capacidades de bardo da nossa personagem tornem as coisas um pouco mais interessantes. Ao tocar o seu alaúde ele consegue invocar várias criaturas e divindades, incluindo animais, fadas que curam e, logo que atingimos um nível suficientemente alto, monstros e aranhas.

O único problema de *Bard's Tale* é a sua simplicidade. É um jogo que foi intencionalmente simplificado (por exemplo, os itens são transformados automaticamente em ouro quando os apanhamos, o que significa que não temos de andar a vender coisas), mas se tivesse mais substância, poderia ser fantástico. Mesmo assim, se vos apetece dar umas gargalhadas e não têm paciência para mais um RPG de fantasia empolado, *The Bard's Tale* é uma distracção bem-vinda.

PSM2 VEREDICTO

JOGABILIDADE
+ Simples, mas inteligente e original.
– As *quests* chatas de A-para-B cansam.

GRÁFICOS
+ Boas texturas e modelos das personagens.
– Visão de cima para baixo restritiva.

ÁUDIO
+ Atmosfera e música soberbas.
– Algumas vozes irritantes.

LONGEVIDADE
Uma boas dez a 11 horas na primeira incursão. Será que o vão querer repetir?
MINUTOS — ANOS

É MELHOR QUE...
X-MEN LEGENDS

É PIOR QUE...
BALDUR'S GATE

Divertido e sem complicações, este RPG simplista atrai e entretém, mas depressa se aperceberão das suas falhas. Não é mau, mas não é essencial.

73

RÓTULO

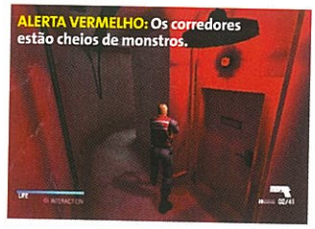
INFO
Produtora: Darkworks
Editora: Ubisoft
Jogadores: 1
Cartão de Memória: 360 KB
Widescreen: Não
50-60 Hz: Não
Som Surround: Não

GAMEFAX
Survival Horror · Difícil · Violento · Original

DETALHES
- Usa o sistema gráfico Renderware inventado pela Criterion.
- Muito *artwork* conceptual que não precisam de desbloquear.

PERGUNTA
Qual o nome do primeiro barco a responder ao pedido de ajuda do Titanic?

QUERES SER MINHA AMIGA?: Hansen encontra Anna presa. Será ela amiga ou inimiga?


ALERTA VERMELHO: Os corredores estão cheios de monstros.

SAI DE CIMA

Aqui, nesta *cutscene* francamente grotesca, vemos um Exocel em acção, a vitimar um soldado desgraçado para reanimar o seu cadáver hirto. Quando não estão nisto, penduram-se no tecto e saltam para cima de nós. Estas criaturas fazem-nos encolher de medo. Mas, sem querermos revelar muito, Hansen em breve vai saber o que este podre coitado está a sentir.

CONVÉS DE FOGO: É no convés que os gráficos brilham. Os tiroteios são frenéticos.

PSM2 MEDALHA PRATA

INJECÇÃO DE VIDA: Este tipo não está a ter uma morte tranquila. Vai ser reanimado por este Exocel.

O LUGAR DO MORTO: E é assim que fazem. Que refeição substancial.

O BARCO DO TERROR.

COLD FEAR

Nunca mais vão ver as viagens de barco da mesma forma...

Cold Fear é um jogo que nos entranha medo nas veias perante a visão de vários cadáveres ressuscitados com especial apetite pela nossa cara. Nós bem tentamos ripostar, ao mesmo tempo que nos debatemos com as ondas que chocam contra o navio onde estamos presos e lutamos para não cair ao mar.

Embora já tenhamos feito travessias piores de Lisboa para Almada, o baleeiro russo em que o guarda-costeiro americano Tom Hansen foi parar não tem nada a ver com os barcos da Transtejo. Está infestado de zombies estúpidos que se arrastam por corredores e um enxame de insectos horríveis chamados Exocels. Estes adoram possuir cadáveres ou simplesmente enrolar as suas pernas extensíveis à volta do pescoço de Hansen e estrangulá-lo até à morte. Como é que isto tudo aconteceu? Não vamos revelar...

Como já devem ter adivinhado, *Cold Fear* é *Resident Evil*, mas... num barco! E em muitas coisas é bastante melhor do que *Resident Evil* na PS2. Pelo menos até à chegada de *Resi 4*. E graficamente é espantoso. As nossas imagens não lhe fazem justiça – as vagas batem no navio, encharcando Hansen e salpicando a câmara, deixando rastos de água a cair pelo ecrã. Praticamente conseguimos sentir o sabor a peixe. O barco balança em pleno oceano, para a direita e para a esquerda, obrigando-nos a compensar com os controlos, caso contrário caímos à água. As nuvens atravessam o céu, entrecruzado por relâmpagos. Parece que estamos no pior pesadelo de Jacques Cousteau.

E depois, como não podia faltar, temos sangue. *Cold Fear* transborda *gore*. Um tiro à cabeça

NO AUGE

Além de chacinar zombies, também podemos recriar cenas de filmes famosos. Aqui, Hansen imita Leonardo Di Caprio em *Titanic*. Sou o rei do mundo!

PARECE QUE ESTAMOS NO PIOR PESADELO DE JACQUES COUSTEAU.

RECEITA

80% Sangue
15% Enjoos
05% Nunca mais olhar para *O Barco do Amor* com os mesmos olhos

RESPOSTA

Foi o Carpathia. Salvou 703 pessoas, mas 1.503 morreram. Em 1918 o Carpathia foi atingido por três torpedos e afundou-se. Que ironia. Faz um filme disso, Spielberg.

HEMOGLOBINA EM ESTADO LÍQUIDO: "Litros" de sangue é dizer pouco. Quase podíamos medir em barris.

NUM GÉNERO SUPER POVOADO, COLD FEAR ERGUE-SE ALTO.

JOGO DE CHAMAS: Pegar fogo aos zombies com este lança-chamas gigante é uma diversão.

certeiro resulta em pedaços de crânio a voar e em sangue a jorrar da ferida aberta, cobrindo Hansen e a câmara. Enquanto isso, os inimigos que não viram as suas cabeças arrancadas, podem ser pisados até os crânios se abrirem. Só os zombies decapitados deixam de ser problema, senão não param de nos atormentar. E nem nos façam falar da baleia explosiva gigante. Ainda estamos enjoados.

Mas os gráficos e o *gore* são apenas um aperitivo da suculenta refeição que *Cold Fear* tem para nos servir. Hansen é bastante reactivo (mesmo quando cambaleia pelas passagens estreitas e altas do convés) e as armas são consistentes, fazendo-nos sentir que estamos realmente a manejar uma arma de fogo a sério e não um brinquedo de crianças. E é difícil. As munições são escassas e os zombies abundantes, por isso, apesar da grande quantidade de *health packs* espalhados pelo barco, sentimos que o nosso progresso foi bem suado. O que é bom. Para apontar a arma usamos uma perspectiva por cima do ombro (copiada de *Resi 4*) que funciona bem, o que é excelente, já que os zombies se movimentam a um ritmo incrível e a única solução é disparar *headshot* atrás de *headshot*.

Mas, como sempre, há problemas; *Cold Fear* torna-se um pouco previsível, o que é fatal para um jogo de terror. Os monstros são praticamente todos iguais, e também quase não há diferenças na forma como atacam. As armas tornam-se mais potentes, os cenários mudam – a segunda parte do jogo decorre numa plataforma petrolífera abandonada – mas os inimigos permanecem os mesmos até ao fim. O que é uma pena. Durante o jogo temos de voltar atrás e repetir percursos muitas vezes, o que é inevitável, já que um barco e uma plataforma petrolífera são por natureza locais com um tamanho limitado, mas não deixa de se tornar um pouco irritante.

Mesmo assim, num género super povoado, *Cold Fear* ergue-se alto. Os fãs de *survival horror* vão delirar e mesmo que não sejam daqueles jogadores que ficam com arrepios na espinha à vista de uma arma grande e uma horda de zombies, vão gostar da atmosfera marinha trespassada pelo massacre de mortos-vivos.

HÁ PETRÓLEO!

Aqui têm algumas imagens da plataforma petrolífera da segunda parte do jogo. A diferença é que... bom... andamos de cima para baixo e não em frente. E é mais fácil movimentar-nos aqui do que nas passagens estreitas do barco, mas a jogabilidade é igual. Não deixa de ser uma boa mudança de ares.

COMO CONVÊM: A plataforma é suja e assustadora.

O PODER DA CIÊNCIA: Só este cientista nos pode salvar.

DEVORADOR: Esta criatura anda pelo tecto da plataforma, salta para cima de nós e arranca-nos a cabeça à dentada.

SAI, DEMÓNIO, SAI: Matem um zombie e muitas vezes vêem um Exocel a sair do corpo.

PSM VEREDICTO

JOGABILIDADE
+ Fluida; acção divertida.
– Um pouco previsível, por vezes.

GRÁFICOS
+ Como se estivéssemos no mar. Tempestuoso.
– Pelo menos um *slowdown*.

ÁUDIO
+ Efeitos de tempestade e esguichos dos zombies.
– As *cutscenes* habituais.

LONGEVIDADE
É difícil, mas quando acaba, não há mais nada. Não há valor de repetição.
MINUTOS — ANOS

É MELHOR QUE...
RESI: CODE VERONICA

É PIOR QUE...
SILENT HILL 2

Não está longe de ser o melhor jogo de zombies da PS2, é apenas traído pela previsibilidade e falta de variedade. Mas é uma injecção de adrenalina no género.

83

RÓTULO

INFO
Produtora: Snowblind
Editora: Ubisoft
Jogadores: 1-4
Cartão de Memória: 1921 KB
Widescreen: Não
50-60 Hz: Não
Som Surround: Não

CONVERSA FIADA
"A produtora Snowblind Studios entrou no mundo do design de jogos com o jogo de corridas da N64 *Top Gear Overdrive*."

RECEITA
40% Vaguear
30% Chacinar Imps
20% Inimigos idênticos
10% Barbas, claro

GAMEFAX
Acção
RPG
Sequela
Difícil

DETALHES
- Duas novas raças jogáveis: Vah Shir Berserker e Iksar Shaman.
- Importem personagens de *Champions of Norrath* para o vosso cartão de memória.

BELA INVERNIA: Os efeitos do meio ambiente e do tempo são espantosos.

BICÓRNIO: Mas que chapéu elaborado tem este homem...

VÊ-SE LOGO: Goblins, trolls, chapéus... definitivamente é um RPG ocidental.

O PODER DAS RISCAS: Estes estranhos homens-tigre são um bocadinho sinistros. Metade homens, metade tigres...

NO AUGE
Batalhar com a árvore de habilidades para desbloquear as melhores características para a nossa personagem é satisfatório e dá um sentido às mortes. Mas não às patifarias.

ARRASTAR E LARGAR

Ao manter a simplicidade do jogo, o menu de *Champions* e o sistema de upgrades são muito fáceis de compreender. Os pontos de experiência podem ser imediatamente atribuídos se não vos apetecer mexer nas estatísticas e através de um menu de arrastar-e-largar equipamo-nos e desequipamo-nos com itens. Pode parecer o assunto mais chato que já escrevemos, mas mantém o ritmo do jogo e reduz a confusão, o que se reflecte na globalidade.

PURA MAGIA: Façam *level up* à vossa personagem e podem lançar vários feitiços bem catitas.

CAMPEÕES? QUEM, NÓS?

CHAMPIONS: RETURN TO ARMS

Quem quer mais um RPG com visão de cima para baixo?

Bem nos pareceu que não. Há tanto que se pode fazer com este tipo de jogo, e eles continuam a reproduzir-se como coelhos. Pelas nossas contas, já por aqui passaram o primeiro *Champions of Norrath*, dois *Baldur's Gate: Dark Alliance*, *Fallout: Brotherhood of Steel*, *Disgaea: Hour of Darkness*, *La Pucelle Tactics*, *X-Men Legends* e ainda este mês, *The Bard's Tale*. Poupem-nos, OK?

O pior é que à excepção de *Disgaea* e *La Pucelle*, nenhum dos restantes jogos que mencionámos trouxe grandes mudanças em termos de jogabilidade, limitando-se à fórmula gasta de retalhar e chacinar. A princípio era uma boa ideia – um RPG ligeiro para as pessoas demasiado ocupadas para investir tempo em algo tão imenso como *Final Fantasy X*. Simplificou o processo de *level up*, substituiu o combate por turnos por uma mecânica simplista em tempo real e chegava-se ao fim em cerca de dez horas.

Champions continua a tradição, mas terá valido o esforço? É um RPG perfeitamente funcional, só que não traz qualquer novidade. Começamos por "criar" uma personagem, o que se resume a seleccionar uma combinação predefinida de classe/raça, mudar-lhe o aspecto e dar-lhe um nome. Pouco profundo, mas cumpre a função. Pouco depois, somos atirados para a primeira masmorra do jogo e, em menos de nada, qualquer diversão é varrida por uma jornada entediante e onde nada acontece ao longo de uma grande e sombria caverna.

Esta caminhada parece que nunca acaba. A única forma de chegar ao fim de um nível é atacar metodicamente um grupo de inimigos, retirar para que a nossa saúde se regenere, atacar de novo e repetir todo o processo até à exaustão ou até o nosso cérebro tentar fugir pelo nariz. Se o combate fosse bom, seria suportável, mas todo o jogo se resume a metralhar um botão repetidamente até tudo o que se encontrar na sala estiver morto. Podemos usar projécteis (magia, setas, etc.), mas a maior parte das vezes o mais provável é falharmos o alvo, por isso, de que adianta o esforço?

Champions contém algumas boas ideias. Gostamos da árvore das habilidades, que funciona de uma forma semelhante (embora simplificada) à grelha de esferas de *Final Fantasy X*, e a possibilidade de alternar entre o bem e o mal através de escolhas feitas nas conversas está bem implementada. O jogo inclui ainda uma opção cooperativa online para até quatro jogadores, o que lhe dá uma componente humana e, felizmente, o torna mais divertido. *Return to Arms* é um RPG competente, mas tudo o que apresenta já foi baralhado e voltado a dar dúzias de vezes. Apenas aconselhável aos fãs incondicionais.

PSM2 VEREDICTO

JOGABILIDADE
+ Um RPG simples, sem confusões...
– ...mas por vezes demasiado simples.

GRÁFICOS
+ Texturas e luz excelentes.
– Tantas cavernas, rochas e lama...

ÁUDIO
+ Música orquestral imponente.
– Em geral desinspirado.

LONGEVIDADE
Dediquem-se ao jogo e poderão passar umas boas 20 horas na terra de Norrath, caso contrário, é mais um RPG standard.
MINUTOS — ANOS

É MELHOR QUE...
X-MEN LEGENDS

É PIOR QUE...
BALDUR'S GATE

Se são adeptos de RPG de acção com visão de cima para baixo, é obrigatório. Os outros, afastem-se. Um jogo simplista e ultrapassado.

69

RÓTULO

INFO
Produtora: Sony
Editora: Sony
Jogadores: 1-4
Cartão de Memória: 470 KB
Widescreen: Não
50-60 Hz: Não
Som Surround: Não

GAMEFAX
EyeToy · Divertido · Estúpido · Crianças

FLUTUANTE: Hóquei de mesa: sozinho não convence.

TRABALHAR PARA O MÚSCULO: Levantamento de pesos com macacos.

MACACO SALTITÃO: Corridas de barreiras.

INVASÃO DE MACACOS!

EYETOY: MONKEY MANIA

Experiências com símios sem medo da polícia.

Embora tenhamos passado os últimos meses a apregoar como os macacos são fantásticos – e são – com *TimeSplitters 3*, *Monkey Ball* e *Ape Academy* para PSP, corremos o risco de nos fundirmos num deles. Só nos falta um *GTA: Jungle* (selva), em que o protagonista é substituído por um babuíno e os Ballas por um gang de gorilas que atiram bananas.
Mas por agora o que temos é *Monkey Mania*, em que entram os chimpanzés de *Ape Escape/Academy* e que imita todas as situações com primatas de que se possam lembrar. Os minijogos variam em qualidade; guiar um macaco dentro de uma bola de neve ao longo de vales estreitos em Snowball Long Haul é fantástico, tal como aqueles em que salvamos os nossos macacos de ovnis, ou criamos novos penteados dando pancadinhas e alisando os seus rabiosques, e até o de levantamento de pesos. Depois temos Smack The Monkey. *Monkey Mania* inclui muitos mais bons jogos mas, infelizmente, outros tantos maus, principalmente se o jogarmos sozinhos. Hóquei de mesa a solo, francamente... OK, *Monkey Mania* é para os mais novos. Ao mesmo tempo, juntem um grupo depois sde algumas cervejas e torna-se uma das experiências mais cómicas da PS2.

PSM2 VEREDICTO

Aponta aos mais novos, mas também é uma diversão para os mais velhos. Menos a solo, mas em *multiplayer* é uma loucura.

69

RÓTULO

INFO
Produtora: Tecmo
Editora: Zoo Digital
Jogadores: 1-2
Cartão de Memória: 120 KB
Widescreen: Não
50-60 Hz: Não
Som Surround: Não

GAMEFAX
Desporto · Sequela · RPG · Aborrecido

PARTIDA, LARGADA: Alinhem com as selas e comecem bem.

MEU PEQUENO PÔNEI: Aqui escolhem os vossos novos companheiros.

ALMA DE PÉGASO: Este cavalo até voa!

CONTRA TUDO: O vosso cavalo tem poucas probabilidades, mas ainda há hipótese de ganhar.

FORÇA, CAVALO!

GALLOP RACER 2

Corridas de cavalos cheios de músculos.

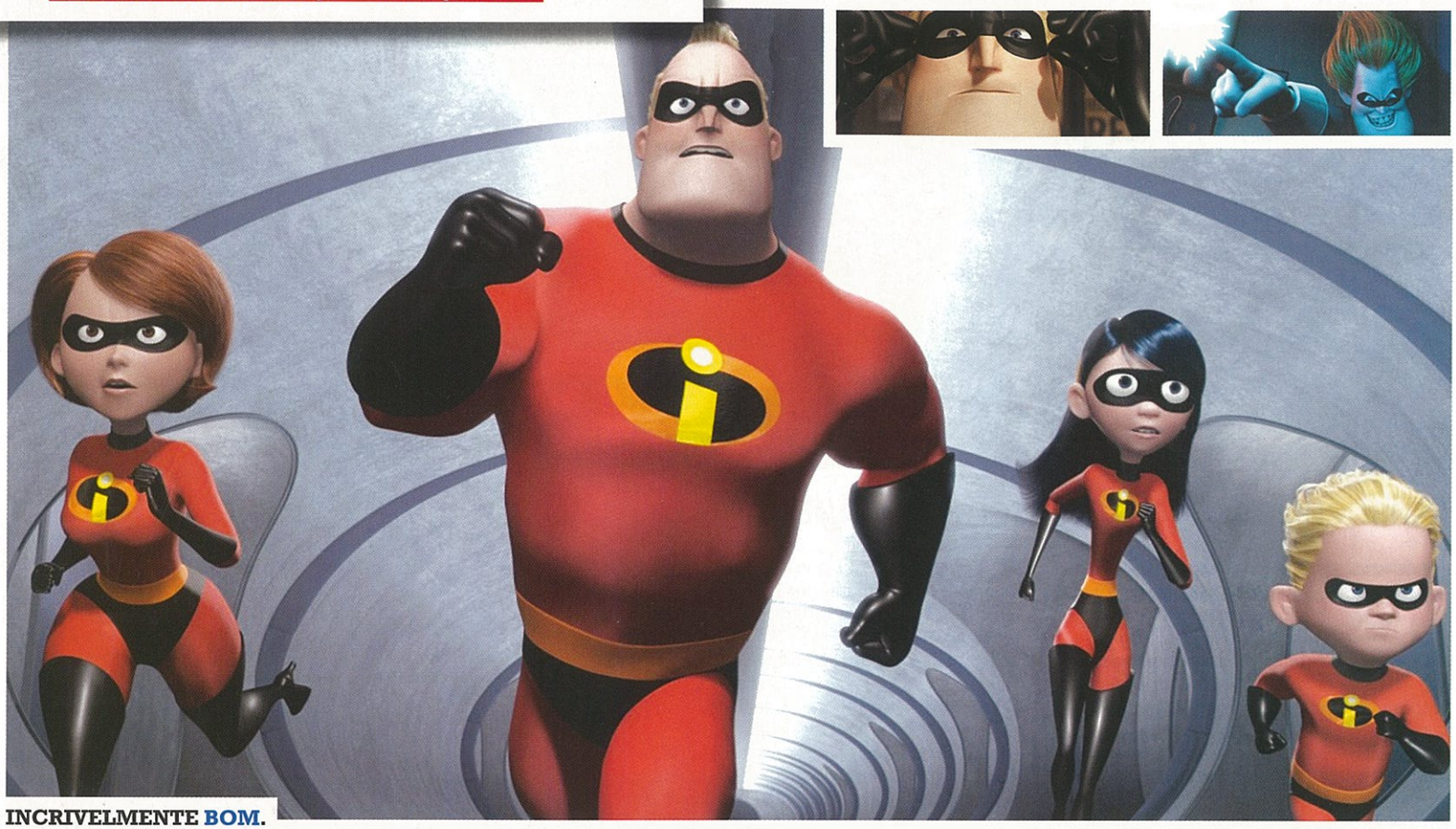
Talvez seja culpa de *NFSU 2*, que temos andado a jogar, ou do nosso sentido de humor retorcido, mas enquanto jogávamos *Gallop Racer 2* começámos a desejar que os cavalos tivessem nitro. Porquê? Porque estes garanhões correm a passo de caracol e desistem rapidamente.
Imaginem o cenário: o vosso cavalo está em último lugar e faltam apenas duas voltas. Então, em vez de lhe darmos uma gentil chicotada, carregamos no R1 e – boom – a cauda ergue-se, o cavalo acelera furiosamente e ultrapassa os outros a uma velocidade estonteante. Incrível! Infelizmente, a realidade deste desporto desinteressante também aqui está retratada. Exemplo: folhas intermináveis de números antes de chegarmos à corrida no modo Season, o que significa que não será fácil retirar alguma diversão de *Gallop Racers 2*...

E os podres não acabam por aqui. Em pista os cavalos têm pouca "potência". Red Rum e companhia mais parecem uns burros pachorrentos do que garanhões altivos, e de nada adianta dar-lhes umas chicotadas. Como também não serve de nada fazer o que quer que seja com as rédeas. Na última recta o nosso cavalo começa a ficar cansado e não há plano estratégico que nos salve desta situação. Para os fãs do desporto, este jogo tem a profundidade suficiente para os deixar satisfeitos. Mas duvidamos que existam muitos fãs destes espalhados por aí. Para todos os outros, é melhor continuar com os cavalos dos motores de *NFSU* e afins.

PSM2 VEREDICTO

GR 2 só interessará a aspirantes a jóqueis e a apostadores. Uma série que devia levar uma valente chicotada.

34



INCRIVELMENTE **BOM.**

THE INCREDIBLES – OS SUPER-HERÓIS

A Pixar volta à carga com uma família de super-heróis superenergéticos.

Os criadores de *Toy Story*, numa estreia para a companhia, entregaram a autoria e realização do seu novo filme a alguém de fora. Mas quando esse estranho é Brad Bird, um veterano da série *Os Simpsons* e realizador de *O Gigante de Ferro*, só podem estar em boas mãos. E foi isso mesmo que ficou provado com *The Incredibles*, a história de uma família de heróis ao estilo dos livros de *comics* que tentam encaixar num mundo que já não os quer.

HERÓI: PRECISA-SE

The Incredibles toca questões que normalmente não se vêem abordadas em filmes de animação para crianças, como a superioridade, privilégio e crise de meia-idade. A história segue Bob Parr (o Sr. Incrível), que está cansado da sua vidinha normal e anseia por salvar o mundo. Quando lhe é oferecida a possibilidade de voltar à sua antiga profissão, não perde tempo e agarra a oportunidade. O problema é que tudo não passa de uma armadilha bem montada e a sua família de super-heróis vai ter de pôr as suas rixas de lado para o salvar. Divertido, encantador, dramático e carregado de acção a espaços, este é um dos melhores filmes de 2004, e aqui não estamos a falar apenas de animação. Varrendo para a sombra a maior parte dos filmes baseados em *comics*, *The Incredibles* é um dos primeiros DVD obrigatórios do ano. A Pixar volta a conseguir aqui uma autêntica obra-génio.

ELENCO
- Craig T. Nelson
- Holly Hunter
- Samuel L. Jackson
- Jason Lee
- Brad Bird
- Spencer Fox
- Sarah Vowell

REALIZADOR
- Brad Bird

FAIXA ETÁRIA
- Maiores de 6

PSM2 VEREDICTO

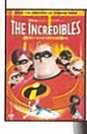
PRÓS	CONTRAS	DVD
+ Excelente visual, humor inteligente, acção. + Cenas espantosas.	– Poderá ser muito "crescido" para os mais novos. – Nada.	+ Carregado de extras. – Mas ainda queremos mais.

EXTRAS

Brad Bird guia-nos pelo *making of* do filme num olhar fascinante pelo método de trabalho da Pixar. Inclui ainda a curta-metragem *Boundin'* exibida antes do filme.

É MELHOR QUE... SPIDER-MAN

É PIOR QUE... TOY STORY



A Pixar lança mais um filme capaz de atrair miúdos e graúdos. Mais uma obra-prima da animação computorizada e mais um fabuloso filme desta produtora.

95

DIVERTIDO E ENCANTADOR É UM DVD OBRIGATÓRIO.

TENS BOLAS **PARA ISTO?**

DODGEBALL

UMA QUESTÃO DE... BOLAS

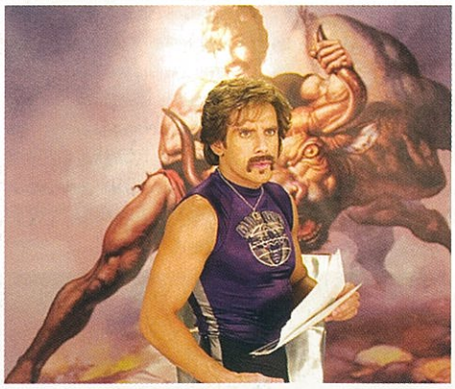
O género da "comédia no desporto" tem um novo tipo de herói.

Ganhar a batalha das comédias estapafúrdias não era tarefa fácil, ainda para mais com o filme *Anchorman*, de Will Ferrell, como rival. Mas esta paródia sobre o desporto marcou bastantes pontos graças ao humor desbragado e à prestação espantosa de Vince Vaughn. Com Ben Stiller em mais um papel de idiota vestido com mais um fato estúpido e de peruca, é Vaughn que mantém a coesão do filme. A sua personagem é Peter La Fleur, dono do ginásio Average Joe, onde os deslocados e infelizes são todos bem-vindos. Mas Peter tem problemas: o Average Joe está afogado em dívidas e o banco ameaça vender o edifício. À espera nos bastidores está White Goodman (Stiller), um egomaníaco obcecado pela boa forma física que quer ficar com o edifício para lá abrir mais um ginásio da sua cadeia GloboGym. Que alternativas restam a La Fleur? Talvez descobrir um torneio de Dodgeball em Las Vegas, entrar para uma equipa e tentar ganhar o prémio de 50.000 dólares. Só que White também está de olho no dinheiro e tem uma equipa de atletas supertreinados. A coisa não se afigura fácil para La Fleur.

BOLAS AO ALTO

Com o ambiente todo bem montado, o elenco ganha a liberdade de dar largas à sua loucura. La Fleur recruta o outrora campeão de Dodgeball, Patches O' Houlihan (Rip Torn), agora preso a uma cadeira-de-rodas, mas disposto a ensinar tudo sobre o desporto a quem estiver disposto a ouvi-lo. As suas invulgares técnicas de treino são dos momentos mais hilariantes do filme. E Vaughn fica com a sua quota-parte das melhores tiradas, em contraste com a estupidez de Stiller. White Goodman é outra criação genial da comédia, um vaidoso sem charme. Ignorem o facto de o filme seguir um dos enredos mais bem reciclados da história e deixem-se levar.

GOODMAN É UMA CRIAÇÃO GENIAL DA COMÉDIA.



ELENCO
- Vince Vaughn
- Ben Stiller
- Christine Taylor
- Rip Torn
- Justin Long
- Alan Tudyk
- Stephen Root

REALIZADOR
- Rawson Marshall Thurber

FAIXA ETÁRIA
- Maiores de 12

PSM2 VEREDICTO

PRÓS	CONTRAS	DVD
+ Divertido. E basta. + Stiller tem uma prestação incrível.	– Uso exagerado das melhores piadas. – Por vezes é um pouco repetitivo.	+ Gaffes e cenas cortadas. – Comentários enfadonhos.

EXTRAS

Os comentários do realizador, Vaugh e Stiller pretendem ser hilariantes, mas não têm piada. As cenas suprimidas são razoáveis e as curiosidades pouco interessantes.

É MELHOR QUE... BASEKETBALL

É PIOR QUE... SHAOLIN SOCCER

A última comédia de Ben Stiller triunfa sobre as suas falhas e é um bom suporte para o protagonista Vince Vaughn. Não é genial, mas é hilariante.

88

GUIA PSM2

O VOSSO GUIA PARA AS ANÁLISES DA PSM2 ACTUALIZADO TODOS OS MESES

O guia das análises actualizado mensalmente para não se esquecerem dos jogos que mais valem a pena. O melhor conselheiro para as vossas compras!

ACÇÃO

Jogo	Editora	Edição	Pontuação
ALTER ECHO	THQ	17	66%
BAD BOYS 2	EMPIRE	24	51%
BATMAN: RISE OF SIN TZU	UBI SOFT	20	43%
BATTLE ENGINE AQUILA	ATARI	7	78%
BIG GAME HUNTER	ACTIVISION	26	72%
BLADE 2	ACTIVISION	5	51%
CATWOMAN	EA	28	77%
CHAOS LEGION	CAPCOM	15	86%
CHAOS LEGION (NTSC)	CAPCOM	12	86%
CHARLIE'S ANGELS	UBISOFT	15	14%
CONFLICT: DESERT STORM	SCI	4	78%
CONFLICT: DESERT STORM 2	SCI	15	88%
CONFLICT: VIETNAM	SCI	29	76%
CONTRA: SHATTERED SOLDIER	KONAMI	7	73%
CURSE: THE EYE OF ISIS	WANADOO	20	24%
CY GIRLS	KONAMI	26	74%
DEAD TO RIGHTS	NAMCO	14	70%
DEATH BY DEGREES	SONY	34	69%
DEFENDER	MIDWAY	7	76%
DEVIL MAY CRY 2	CAPCOM	9	72%
DEVIL MAY CRY 3: DANTE'S AWAKENING	CAPCOM	34	93%
DRIV3R	ATARI	26	79%
FIREFIGHTER F.D.18	KONAMI	25	76%
GHOST RE CON	UBISOFT	7	65%
GHOST RECON 2	UBISOFT	32	63%
GUNGRAVE	SEGA	7	68%
HARDWARE ONLINE ARENA	SCEE	17	62%
HARRY POTTER E O PRISIONEIRO DE AZKABAN	EA	26	78%
HEADHUNTER: REDEMPTION	SEGA	29	53%
HITMAN: CONTRACTS	EIDOS	24	90%
JAMES BOND 007: EVERYTHING OR NOTHING	EA	21	88%
KING ARTHUR	KONAMI	32	37%
KNIGHT RIDER 2	KOCH MEDIA	32	21%
LETHAL SKIES 2	BIGBEN	24	68%
MAFIA	TAKE 2 INTERACTIVE	22	71%
MALICE	ENVOLVED	27	60%
MANHUNT	TAKE 2	19	87%
MEN IN BLACK: ALIEN ESCAPE	ATARI	3	42%
METAL SLUG 3	SNK	31	79%
MIAMI VICE	DAVILEX	33	13%
NANOBREAKER	KONAMI	34	59%
NAVAL OPS: WARSHIP GUNNER	KOEI	17	63%
NEO CONTRA	KONAMI	34	75
NINJA ASSAULT	SCEE	4	68%
ONIMUSHA 3: DEMON SIEGE	CAPCOM	26	92%
O SENHOR DOS ANÉIS: AS DUAS TORRES	EA	6	76%
O SENHOR DOS ANÉIS: O REGRESSO DO REI	EA	19	84%
PSI-OPS: THE MINDGATE CONSPIRACY	MIDWAY	28	86%
REIGN OF FIRE	BAM! ENTERTAINMENT	7	71%
RISE TO HONOR	SONY	23	71%
ROADKILL	MIDWAY	19	68%
SAMURAI	BAM! ENTERTAINMENT	2	74%
SAMURAI JACK: THE SHADOW OF AKU	SEGA	27	59%
SAMURAI WARRIORS	KOEI	28	81%
SAMURAI WARRIORS XTREME LEGENDS	KOEI	34	66%
SECOND SIGHT	FREE RADICAL	28	90%
SEVEN SAMURAI 20XX	SEGA	25	33%
SHADOW OF ROME	CAPCOM	33	85%
SHELLSHOCK: NAM '67	EIDOS	27	71%
SOCOM: US NAVY SEALS	SCEE	7	82%
SOCOM: US NAVY SEALS 2	SCEE	20	90%
SPIDER-MAN 2	ACTIVISION	27	83%
STAR WARS: BATTLEFRONT	ACTIVISION	29	77%
SUPERMAN: SHADOW OF APOKOLIPS	ATARI	6	48%
SWAT: GLOBAL STRIKE TEAM	VIVENDI	18	82%
SYPHON FILTER: THE OMEGA STRAIN	SCEE	26	75%
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES	KONAMI	23	56%
TM NINJA TURLES 2: BATTLE NEXUS	KONAMI	33	23%
TERMINATOR: DAWN OF FATE	ATARI	5	49%
TERMINATOR 3: REDEMPTION	ATARI	30	66%
THE FELLOWSHIP OF THE RING	VIVENDI UNIVERSAL	7	70%
THE HAUNTED MANSION	TDK MEDIACTIVE	22	70%
THE HULK	VIVENDI	14	70%
THE MARK OF KRI	SCEE	9	74%
THE SCORPION KING	VIVENDI UNIVERSAL	7	23%
THE SUFFERING	MIDWAY	23	86%
TRUE CRIME: STREETS OF L.A.	ACTIVISION	18	90%
VIEWTIFUL JOE	CAPCOM	31	88%
VIEWTIFUL JOE 2	CAPCOM	33	85%
X-MEN 2: WOLVERINE'S REVENGE	GENEPOOL	12	75%
ZOE: THE 2ND RUNNER	KONAMI	16	79%

ACÇÃO/AVENTURA

Jogo	Editora	Edição	Pontuação
A DOG'S LIFE	SONY	19	55%
ALIAS	ACCLAIM	23	79%
APE ESCAPE 2	SCEE	7	80%
BEYOND GOOD & EVIL	UBISOFT	18	82%
BLOODRAYNE	MAJESCO	12	67%
BLOOD WILL TELL	SEGA	34	60
BUFFY THE VAMPIRE SLAYER: CHAOS BLEEDS	VIVENDI	17	74%
CASTLEVANIA: LAMENT OF INNOCENCE	KONAMI	20	85%
CLOCK TOWER 3	CAPCOM	13	59%
CROUCHING TIGER: HIDDEN DRAGON	UBISOFT	20	35%
DARK ANGEL	VIVENDI UNIVERSAL	11	45%
DISNEY'S STITCH: EXPERIMENT 626	DISNEY	4	64%
ENTER THE MATRIX	ATARI	13	81%
EVIL DEAD: A FISTFUL OF BOOMSTICK	THQ	14	68%
FATAL FRAME 2 (NTSC)	TECMO	21	82%
FINDING NEMO	THQ	17	71%
FORBIDDEN SIREN (NTSC)	SONY	20	80%
FREEDOM FIGHTERS	EA	16	92%
GHOSTHUNTER	SONY	19	70%
GLASS ROSE	CAPCOM	24	57%
GTA: SAN ANDREAS	TAKE TWO	30	99%
GTA: VICE CITY	ROCKSTAR	6	97%
HARRY POTTER E A CÂMARA DOS SEGREDOS	EA	7	65%
HITMAN 2: SILENT ASSASSIN	EIDOS	5	89%
INDIANA JONES AND THE EMPEROR'S TOMB	ACTIVISION	15	80%
JAK 2: RENEGADE	SONY	16	93%
JAK 3	SONY	30	91%
KILL.SWITCH (NTSC)	SONY	20	78%
LARA CROFT TOMB RAIDER: ANGEL OF DARKNESS	EIDOS	14	77%
LEGACY OF KAIN: DEFIANCE	EIDOS	20	79%
LEGION: THE LEGEND OF EXCALIBUR	MIDWAY	4	70%
LEMONY SNICKET'S	ACTIVISION	33	55%
MAX PAYNE 2: THE FALL OF MAX PAYNE	ROCKSTAR	21	65%
MERCENARIES	LUCASARTS	32	88%
METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER	KONAMI	33	97%
MINORITY REPORT	ACTIVISION	7	60%
MISSION: IMPOSSIBLE OPERATION SURMA	ATARI	20	59%
OBSCURE	ATARI	29	80%
ONIMUSHA 2	CAPCOM	4	89%
ONIMUSHA 3: DEMON SIEGE (NTSC)	CAPCOM	24	91%
PIGLET'S BIG GAME	TAKE 2	15	60%
PRIMAL	SCEE	9	79%
PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME	UBISOFT	19	87%
PRINCE OF PERSIA: WARRIOR WITHIN	UBISOFT	31	90 %
PRISONER OF WAR	CODEMASTERS	1	73%
PROJECT ZERO	WANADOO	3	80%
RATCHET & CLANK 3	SONY	30	94%
RED DEAD REVOLVER	ROCKSTAR	25	86%
RESIDENT EVIL OUTBREAK (NTSC)	CAPCOM	21	86%
RESIDENT EVIL OUTBREAK: FILE 2	CAPCOM	32	71%
ROGUE OPS	KEMCO	22	38%
RTX RED ROCK	LUCASARTS	14	55%
SHINOBI	SEGA	7	75%
SILENT HILL 2: THE DIRECTOR'S CUT	KONAMI	9	88%
SILENT HILL 3	KONAMI	12	87%
SILENT HILL 4: THE ROOM	KONAMI	28	74%
SOS: THE FINAL ESCAPE	AGETEC	9	81%
SPIDER-MAN: THE MOVIE	ACTIVISION	7	70%
SPLINTER CELL	UBISOFT	10	91%
SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW	UBISOFT	26	88%
TENCHU: WRATH OF HEAVEN	ACTIVISION	10	70%
THE GETAWAY	SCEE	7	78%
THE GETAWAY: BLACK MONDAY	SONY	30	79%
THE GREAT ESCAPE	SCI	15	73%
THE HOBBIT	VIVENDI UNIVERSAL	19	52%
THE INCREDIBLES	HEAVY IRON	32	72%
THE SIMPSONS: HIT & RUN	VIVENDI	18	77%
THE THING	VIVENDI	4	83%
TRANSFORMERS	ATARI	24	84%
UNDER THE SKIN	CAPCOM	33	70%
VAN HELSING	VU GAMES	24	67%
X-FILES: RESIST OR SERVE	VIVENDI	27	65%

ARCADA

Jogo	Editora	Edição	Pontuação
EYETOY: PLAY	SCEE	14	82%
EYETOY: PLAY 2	SONY	31	75%
FLIPNIC	UBISOFT	21	76%
GET ON DA MIC	EIDOS	31	49%
GRADIUS V	KONAMI	27	83%
MIDWAY ARCADE TREASURES	MIDWAY	21	48%
MIDWAY ARCADE TREASURES 2	MIDWAY	31	71%
RIBBIT KING	ATARI	31	22%
SEGA SUPERSTARS	SEGA	31	80%
SILENT SCOPE 3	KONAMI	7	54%
SINGSTAR	SONY	24	80%
SINGSTAR PARTY	SONY	31	85%
SONIC MEGA COLLECTION PLUS	SEGA	33	69 %
TIME CRISIS 3	NAMCO	16	82%
VIRTUA COP: ELITE EDITION	ACCLAIM	7	44%

AVENTURA

Jogo	Editora	Edição	Pontuação
BROKEN SWORD: THE SLEEPING DRAGON	THQ	18	87%
CRIMSON TEARS	CAPCOM	27	74%
EVERBLUE 2	CAPCOM	10	56%
GREGORY HORROR SHOW: SOUL COLLECTOR	CAPCOM	18	70%
LEISURE SUIT LARRY: MAGNA CUM LAUDE	VU GAMES	30	80%
SCOOBY DOO: MISTERY MAYHEM	THQ	25	51%
SYBERIA	VIVENDI	13	67%
TAZ: WANTED	ATARI	5	70%

BEAT'EM UP

JOGO	EDITORA	EDIÇÃO	PONTUAÇÃO
BACKYARD WRESTLING: DON'T TRY THIS AT HOME	EIDOS	18	45%
BACKYARD WRESTLING 2: T.G.T.N.	EIDOS	31	46%
BARBARIAN	TITUS	2	66%
BLOODY ROAR 4	KONAMI	19	68%
BUJINGAI	TAITO	23	62%
CAPCOM FIGHTING JAM	CAPCOM	33	53%
CELEBRITY DEATHMATCH	TAKE 2 INTERACTIVE	19	33%
DEF JAM VENDETTA	EA	12	75%
DEF JAM: FIGHT FOR NY	EA	29	86%
DRAGON BALL Z: BUDOKAI 2	ATARI	18	81%
DRAGONBALL Z: BUDOKAI 3	ATARI	31	83%
DINASTY WARRIORS 4: EMPIRES	KOEI	29	70%
DYNASTY WARRIORS 4: XTREME LEGENDS	KOEI	23	70%
FIGHT CLUB	VIVENDI	34	19%
GUILTY GEAR X2	BIG BEN INTERACTIVE	11	84%
GUILTY GEAR X2: RELOAD	ZOO DIGITAL	32	66%
HYPER STREET FIGHTER 2	CAPCOM	24	89%
JO JO'S BIZARRE ADVENTURE	CAPCOM	5	55%
KING OF FIGHTERS 2000/2001	SNK	31	73%
LEGENDS OF WRESTLING 2	ACCLAIM	9	68%
MARVEL VS CAPCOM 2	CAPCOM	6	84%
MORTAL KOMBAT DEADLY ALLIANCE	MIDWAY	7	85%
MORTAL KOMBAT: DECEPTION	MIDWAY	30	85%
NIGHTSHADE	SEGA	22	73%
ONIMUSHA: BLADE WARRIORS	CAPCOM	21	75%
PRIDE FC	THQ	11	75%
ROCKY	RAGE	6	84%
RUMBLE ROSES	KONAMI	34	69%
SHOWDOWN: LEGENDS OF WRESTLING	ACCLAIM	26	72%
SNK VS CAPCOM: SVC CHAOS	SNK	34	78
SOUL CALIBUR 2	NAMCO	16	93%
SPAWN: ARMAGEDDON	EA	23	69%
SUPER FARM	IGNITION	19	60%
TEKKEN 4	SCEE	4	90%
UFC: SUDDEN IMPACT	TAKE 2	27	70%
VIRTUA FIGHTER 4 EVOLUTION	SEGA	12	87%
WAR OF THE MONSTERS	SCEE	10	69%
WWE SMACKDOWN! HERE COMES THE PAIN	THQ	21	88%
WWE: SMACKDOWN! VS. RAW	THQ	31	85%

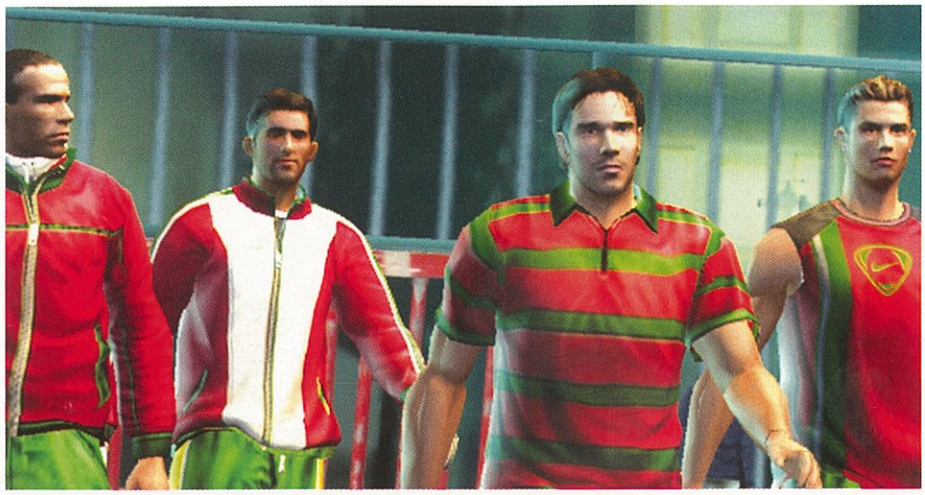
CORRIDAS

Jogo	Editora	Edição	Pontuação
4X4 EVOLUTION 2	TAKE 2 INTERACTIVE	7	36%
ATV QUAD POWER RACING 2	ACCLAIM	10	68%
AUTO MODELLISTA	CAPCOM	5	80%
BEN HUR	MICROIDS	10	42%
BIG MUTHA TRUCKERS	EMPIRE	7	79%
BOMBERMAN KART	KONAMI	17	51%
BURNOUT 2: POINT OF IMPACT	ACCLAIM	5	91%
BURNOUT 3 : TAKEDOWN	EA	28	94%
CEL DAMAGE	PLAY IT	13	50%
CIRCUS MAXIMUS: CHARIOT WARS	THQ	2	55%
COLIN MCRAE RALLY 3	CODEMASTERS	6	88%
COLIN MCRAE RALLY 04	CODEMASTERS	16	92%
COLIN MCRAE RALLY 2005	CODEMASTERS	29	88%
COMBAT ELITE : WWII PARATROOPERS	ACCLAIM	28	72%
CRASH NITRO KART	VIVENDI	19	68%
CRASH 'N' BURN	CLIMAX	32	46%
DAKAR 2	ACCLAIM	11	50%
DESTRUCTION DERBY ARENAS	SONY	21	42%
DRIVEN TO DESTRUCTION	ATARI	31	65%
F1 2002	EA	1	84%
FERRARI F355 CHALLENGE	SCEE	4	67%
FLATOUT	EMPIRE	31	77%
FORD RACING	EMPIRE	19	62%
FORD RACING 3	EMPIRE	31	34%
FORMULA ONE 2002	SCEE	6	68%
FORMULA ONE 2003	SCEE	15	77%
FORMULA ONE 2004	SCEE	28	65%
FREAKY FLYERS	MIDWAY	18	77%
GRAND PRIX CHALLENGE	ATARI	7	85%
GRAND TOUR RACING GT-R 400	MIDAS	27	53%
GRAN TURISMO 4	SONY	33	97%
GRAN TURISMO 4: PROLOGUE (NTSC)	SONY	21	83%
GRAN TURISMO 4: PROLOGUE (PAL)	SONY	25	83%
GRAN TURISMO CONCEPT 2002 TOKYO-GENEVA	SCEE	2	79%
GROOVE RIDER	PLAY IT	21	52%
GUMBALL 3000	SCI	6	73%
INDYCAR SERIES	CODEMASTERS	13	49%
INDYCAR SERIES 2005	METRO 3D	29	63%
ISLE OF MAN TT SUPERBIKES	JESTER	29	59%
LE TOUR DE FRANCE: CENTENARY EDITION	KONAMI	14	71%
MASHED	EMPIRE INTERACTIVE	27	79%
MASTER RALLYE	MICROIDS	1	55%
MICRO MACHINES	ATARI	7	59%
MIDNIGHT CLUB 2	ROCKSTAR	13	80%
MOTO GP 3	SCEE	11	74%
MOTORSIEGE: WARRIORS OF PRIMETIME	PLAY IT	19	39%
MTX MOTOTRAX	ACTIVISION	25	79%
MX SUPERFLY	THQ	4	72%
NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2	EA	5	88%
NEED FOR SPEED UNDERGROUND	EA	19	86%

NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2	EA	30	87%
R: RACING EVOLUTION (NTSC)	NAMCO	21	37%
RALLY CHAMPIONSHIP	SCI	1	56%
RALLY FUSION: RACE OF CHAMPIONS	ACTIVISION	6	68%
RICHARD BURNS RALLY	SCI	27	66%
RIDING SPIRITS	BAM!	4	70%
RIDING SPIRITS 2	CAPCOM	26	48%
SHOX	EA	5	61%
SMASH CARS	METRO 3D	15	54%
SPEED KINGS	ACCLAIM	13	55%
SPY HUNTER 2	MIDWAY	22	67%
STARSKY & HUTCH	EMPIRE	14	77%
STUNTMAN	ATARI	3	74%
SX SUPERSTAR	ACCLAIM	14	53%
THE ITALIAN JOB: L.A. HEIST	EIDOS	16	51%
THE KING OF ROUTE 66	SEGA	17	44%
TOCA RACE DRIVER	CODEMASTERS	3	82%
TOCA RACE DRIVER 2	CODEMASTERS	29	90%
TOTAL IMMERSON RACING	EMPIRE INTERACTIVE	7	74%
V-RALLY 3	ATARI	1	81%
WRC II EXTREME	SCEE	6	85%
WORLD RALLY CHAMPIONSHIP III	SONY	18	89%
WRC 4	SONY	30	87%
XGRA	ACCLAIM	16	75%

DESPORTO

Jogo	Editora	Edição	Pontuação
AGASSI TENNIS GENERATION	DREAMCATCHER	23	42%
AGRESSIVE INLINE	ACCLAIM	1	83%
ATENAS 2004	SONY	26	70%
ATV: OFF ROAD FURY 2	THQ	16	73%
BMX XXX	ACCLAIM	7	58%
CENTRE COURT: HARD HITTER 2	MIDAS	16	78%
CLUB FOOTBALL	CODEMASTERS	18	61%
CLUB FOOTBALL 2005	CODEMASTERS	31	67%
DISNEY'S EXTREME SKATE ADVENTURE	ACTIVISION	16	78%
DOWNHILL DOMINATION	CODEMASTERS	22	80%
ESPN NBA 2NIGHT 2002	KONAMI	1	72%
ESPN NFL 2K5	TAKE TWO	34	83%
ESPN NHL 2K5	TAKE TWO	34	82%
ESPN NHL HOCKEY	SEGA	20	78%
EVOLUTION SKATEBOARDING	KONAMI	10	54%
EVOLUTION SNOWBOARDING	KONAMI	10	43%
FIFA 2003	EA	5	81%
FIFA 2004	EA	18	86%
FIFA FOOTBALL 2005	EA	29	89%
FIFA STREET	EA	34	79%
FIGHT NIGHT 2004	EA	24	88%
FOOTBALL MANIA	SILICON DREAMS/EA	6	24%
FREEKSTYLE	EA	2	59%
GRAVITY GAMES BIKE: STREET. VERT. DIRT	KONAMI	5	48%
HARRY POTTER QUIDDITCH WORLD CUP	EA	19	65%
INTERNATIONAL CUE CLUB	MIDAS INTERACTIVE	1	56%
ISS 3	KONAMI	10	78%
ISTO É FUTEBOL 2003	SCEE	5	72%
ISTO É FUTEBOL 2004	SCEE	23	75%
ISTO É FUTEBOL 2005	SONY	31	68%
KELLY SLATER'S PRO SURFER	ACTIVISION	4	70%
MATT HOFFMAN'S PRO BMX 2	ACTIVISION	3	77%
MX UNLEASHED	THQ	24	75%
NBA 2K3	ATARI	11	70%
NBA BALLERS	MIDWAY	29	82%
NBA JAM	ACCLAIM	18	77%
NBA LIVE 2003	EA	7	82%
NBA LIVE 2004	EA	18	84%
NBA LIVE 2005	EA	30	86%
NBA STREET VOL. 2	EA	11	85%
NBA STREET V3	EA	34	90%
NEXT GENERATION TENNIS	WANADOO	2	61%
NEXT GENERATION TENNIS 2003	WANADOO	14	55%



GUIA PSM2

O VOSSO GUIA PARA AS ANÁLISES DA PSM2 ACTUALIZADO TODOS OS MESES

NFL 2K3	ATARI	11	78%
NFL STREET	EA	23	64%
NHL 2003	EA	5	69%
NHL HITZ 2003	MIDWAY	5	80%
OUTLAW GOLF 2	HYPNOTIX	32	78%
PERFECT ACE PRO TENNIS	OXYGEN INTERACTIVE	14	38%
POOL PARADISE	AWESOME STUDIOS	24	72%
POOL SHARK 2	ZOO DIGITAL	32	56%
PRO EVOLUTION SOCCER 2	KONAMI	5	94%
PRO EVOLUTION SOCCER 3	KONAMI	17	96%
PRO EVOLUTION SOCCER 4	KONAMI	29	93%
ROCKY LEGENDS	UBISOFT	30	66%
SEGA SOCCER SLAM	ATARI	7	36%
SLAM TENNIS	ATARI	2	77%
SMASH COURT TENNIS PRO TOURNAMENT 2	SCEE	25	90%
SPLASHDOWN 2	THQ	16	75%
SSX 3	EA	17	94%
STREET HOOPS	ACTIVISION	5	64%
SUMMER HEAT BEACH VOLLEYBALL	ACCLAIM	15	56%
TIGER WOODS PGA TOUR 2003	EA	7	80%
TIGER WOODS PGA TOUR 2004	EA	16	81%
TIGER WOODS PGA TOUR 2005	EA	30	82%
TONY HAWK'S PRO SKATER 4	ACTIVISION	7	94%
TONY HAWK'S UNDERGROUND	NEVERSOFT	18	92%
TONY HAWK'S UNDERGROUND 2	ACTIVISION	30	89%
TRANSWORLD SURF	ATARI	3	72%
U MOVE SUPER SPORTS	KONAMI	32	63%
UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2004-2005	EA	33	62%
UEFA EURO 2004	EA	24	83%
UFC THROWDOWN	UBISOFT	4	75%
URBAN FREESTYLE SOCCER	ACCLAIM	22	72%
VIRTUA TENNIS 2	SEGA	7	88%
WHITEOUT	KONAMI	20	45%
WINNING ELEVEN 6	KONAMI	1	93%
WINING ELEVEN 7	KONAMI	16	96%
WINNING ELEVEN 7 INTERNATIONAL	KONAMI	26	89%
WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER 2003	CODEMASTERS	13	78%
WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER 2004	CODEMASTERS	27	80%

ESTRATÉGIA

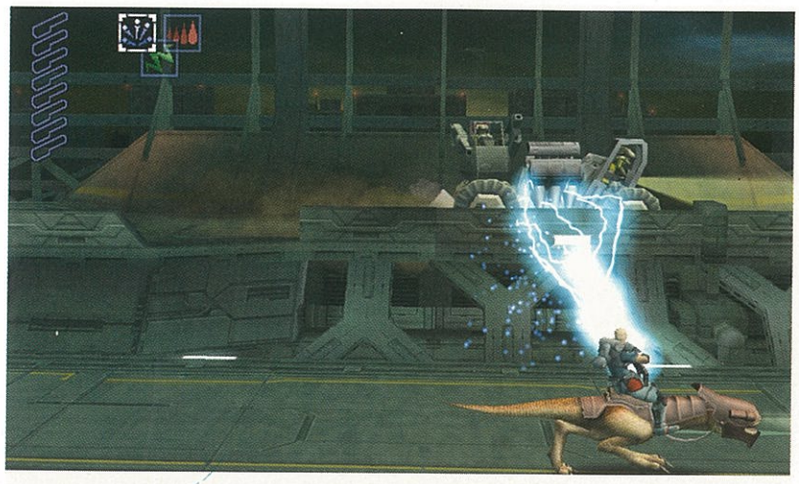
Jogo	Editora	Edição	Pontuação
A-TRAIN 6	MIDAS	25	60%
ARMY MEN R.T.S.	3DO	1	56%
COMMANDOS 2: MEN OF COURAGE	EIDOS	1	79%
DYNASTY TACTICS 2	KOEI	20	69%
FUTURE TACTICS: THE UPRISING	JOWOOD	32	64%
GHOSTMASTER	EMPIRE	29	60%
GOBLIN COMMANDER: UNLEASH THE HORDE	JALECO	23	65%
JURASSIC PARK OPERATION GENESIS	VIVENDI	11	61%
NAVAL OPS: COMMANDER	KOEI	28	58%
PACIFIC THEATRE OF OPERATIONS IV	KOEI	24	41%
PREMIER MANAGER 2004/2005	ZOO DIGITAL	32	63%
RISK	ATARI	25	70%
ROMANCE OF THE THREE KINGDOMS VIII	KOEI	24	70%
STARWARS: THE CLONE WARS	ACTIVISION	9	69%
WORMS 3D	SEGA	18	80%
YU-GI-OH! DUELLIST OF THE ROSES	KONAMI	17	62%

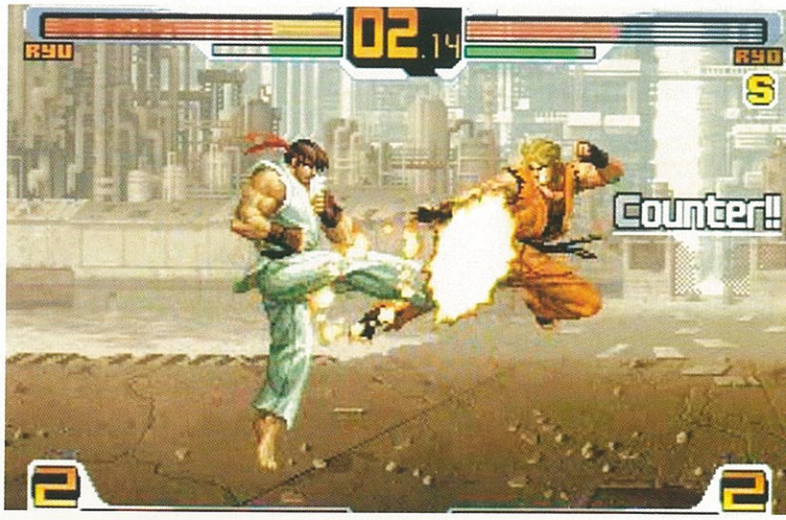
FPS

Jogo	Editora	Edição	Pontuação
CALL OF DUTY: FINEST HOUR	ACTIVISION	31	87%
DIE HARD VENDETTA	VIVENDI	14	54%
DINO STALKER	CAPCOM	3	58%
GHOST RECON: JUNGLE STORM	UBISOFT	23	75%
GOLDENEYE: ROGUE AGENT	EA	31	58%
JAMES BOND 007 IN... NIGHTFIRE	EA	7	78%
JUDGE DREDD: DREDD VS DEATH	VIVENDI UNIVERSAL	16	83%
KILLZONE	SONY	30	88%
MACE GRIFFIN BOUNTY HUNTER	VIVENDI	14	79%
MEDAL OF HONOR: FRONTLINE	EA	2	89%
MEDAL OF HONOR: RISING SUN	EA	19	83%
PROJECT SNOWBLIND	EIDOS	34	83%
RAINBOW SIX 3	UBISOFT	23	77%
RED FACTION 2	THQ	6	85%
RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN	ACTIVISION	13	85%
SERIOUS SAM NEXT ENCOUNTER	TAKE 2	25	74%
TERMINATOR 3: RISE OF THE MACHINES	ATARI	20	35%
THE URBZ: SIMS IN THE CITY	EA	31	50 %
TIMESPLITTERS 2	EIDOS	5	95%
TIMESPLITTERS: FUTURE PERFECT	EA	34	90%
TOTAL CLUB MANAGER 2005	EA	31	56%
TUROK EVOLUTION	ACCLAIM	4	71%
WARHAMMER 40,000: FIRE WARRIOR	THQ	16	65%
WORLD WAR ZERO: IRONSTORM	MC2	24	77%
WORMS FORTS: UNDER SIEGE	SEGA	31	54%
XIII	UBISOFT	17	87%

GESTÃO

Jogo	Editora	Edição	Pontuação
LMA MANAGER 2003	CODEMASTERS	6	84%
LMA MANAGER 2004	CODEMASTERS	23	87%
LMA MANAGER 2005	CODEMASTERS	30	80%
PREMIER MANAGER 2003-04	ZOO DIGITAL	22	84%
PREMIER MANAGER	ZOO DIGITAL PUBLISHING	7	80%
TOTAL CLUB MANAGER 2004	EA	19	67%





MÚSICA

Jogo	Editora	Edição	Pontuação
BRITNEY'S DANCE BEAT	THQ	1	58%
DJ: DECKS & FX	SONY	29	74%
EJAY CLUBWORLD	EMPIRE	6	84%
EYE TOY: RITMO LOUCO	SCEE	19	68%
MTV MUSIC GENERATOR 3	CODEMASTERS	26	83%

PLATAFORMAS

Jogo	Editora	Edição	Pontuação
ASTERIX AND OBELIX XXL	ATARI	23	60%
BIONICLE	EA	17	38%
CRASH TWINSANITY	VIVENDI	31	49%
DR. MUTO	MIDWAY	10	59%
DRAGON'S LAIR 3D: SPECIAL EDITION	THQ	24	27%
FUTURAMA	SCI	15	75%
HARRY POTTER E A PEDRA FILOSOFAL	EA	20	56%
HAVEN: CALL OF THE KING	MIDWAY	6	81%
I-NINJA	SCEE	21	85%
ISLAND EXTREME STUNTS	LEGO	10	65%
KYA: DARK LINEAGE	ATARI	21	73%
LEGEND OF KAY	KOCH MEDIA	34	69%
MAXIMO VS THE ARMY OF ZIN	CAPCOM	18	81%
MEGAMAN X8	CAPCOM	34	45%
PAC-MAN WORLD 2	SCEE	10	75%
PITFALL THE LOST EXPEDITION	ACTIVISION	23	71%
RATCHET & CLANK	SCEE	6	91%
RATCHET & CLANK 2: LOCKED & LOADED	SONY	18	85%
RAYMAN 3	UBISOFT	10	80%
SHARK TALE	ACTIVISION	31	29%
SHREK 2	ACTIVISION	27	78%
SPHINX AND THE CURSED MUMMY	THQ	22	64%
SLY RACCOON	SONY	7	80%
SLY 2: BANDO DE ESPERTALHÕES	SONY	30	88%
SPYRO: ENTER THE DRAGONFLY	UNIVERSAL INTERACTIVE	7	68%
TAK AND THE POWER OF JUJU	THQ	23	70%
THE CAT IN THE HAT	VIVENDI UNIVERSAL	24	27%
TREASURE PLANET	SONY	6	75%
TY O TIGRE DA TASMÂNIA 2: RESGATE SELVAGEM	EA	31	38%
TY THE TASMANIAN TIGER	EA	6	50%
VEXX	ACCLAIM	10	73%
WALLACE & GROMIT IN PROJECT ZOO	BAM!	18	69%
WHIPLASH	EIDOS	22	72%

PUZZLE

Jogo	Editora	Edição	Pontuação
BOMBASTIC	CAPCOM	19	74%
EGGO MANIA	KEMCO	4	40%
KATAMARI DAMACY	NAMCO	25	83%
PUYO POP FEVER	SEGA	22	85%
SHREK SUPER PARTY	TDK	10	59%

RPG

Jogo	Editora	Edição	Pontuação
ARC: TWILIGHT OF THE SPIRITS	SONY	22	75%
BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE 2 (NTSC)	BLACK ISLE STUDIOS	20	82%
BREATH OF FIRE: DRAGON QUARTER	CAPCOM	17	70%
CHAMPIONS OF NORRATH: REALMS OF EVERQUEST	UBISOFT	23	82%
DARK CHRONICLE	SONY	14	90%
DOT HACK PART 1: INFECTION	ATARI	23	58%
DRAKENGARD	TAKE 2	26	75%
EVERBLUE	CAPCOM	1	51%
EVERQUEST ONLINE ADVENTURES	SCEE	16	70%
FALLOUT: BROTHERHOOD OF STEEL	INTERPLAY	24	46%
FINAL FANTASY X-2	SQUARE ENIX	21	85%
FINAL FANTASY XI	SQUARE ENIX	25	85%
FORGOTTEN REALMS: DEMON STONE	ATARI	30	74%
GLADIUS	ACTIVISION	19	52%
KINGDOM HEARTS	SCEE	6	88%
LEGAIA 2: DUEL SAGA	EIDOS	5	59%
O SENHOR DOS ANÉIS: A TERCEIRA ERA	EA	31	53%
STAR OCEAN: TILL THE END OF TIME	UBISOFT	30	85%
SUMMONER 2	THQ	6	73%
UNLIMITED SAGA	ATARI	18	49%
WAY OF THE SAMURAI 2	CAPCOM	26	80%
WILD ARMS 3	UBI SOFT	9	71%
X-MEN LEGENDS	ACTIVISION	31	69 %

SHOOT'EM UP

Jogo	Editora	Edição	Pontuação
BLOWOUT	ZOO DIGITAL	33	49%
FIREBLADE	MIDWAY	1	68%
GUNFIGHTER 2: REVENGE OF JESSE JAMES	UBISOFT	11	40%
GUNGRAVE	SEGA	4	79%
METAL ARMS	VIVENDI	17	87%
RESIDENT EVIL: DEAD AIM	CAPCOM	13	68%

SIMULAÇÃO

Jogo	Editora	Edição	Pontuação
SEGA BASS FISHING DUEL	ACCLAIM	10	55%
THE SIMS	EA	7	85%
THE SIMS BUSTIN' OUT	EA	20	81%
UNDERWATER UNIT	IREM	3	62%

SIMULADORES DE VOO

Jogo	Editora	Edição	Pontuação
ACE COMBAT: SQUADRON LEADER	NAMCO	33	79%
BATTLESTAR GALACTICA	VIVENDI	20	59%
GO GO COPTER	EMPIRE	25	37%
LETHAL SKIES	THQ	4	63%
SECRET WEAPONS OVER NORMANDY	LUCASARTS	21	76%

powered by Telepac

Ainda não jogas on-line com a tua PlayStation®2?

Junta-te ao SAPO e entra na melhor comunidade de jogos do Planeta.

Com o Kit de Auto-Instalação PlayStation.2 do SAPO ADSL.PT, não só podes jogar em rede com os teus amigos, como podes desafiar milhares de jogadores do mundo inteiro. Já equipado com modem e adaptador de rede PlayStation.2, este é o Kit indispensável para quem não tem medo de enfrentar os desafios da Banda Larga do Futuro. Para mais informações, liga 808 20 21 21 ou acede a adsl.sapo.pt.

Pagamento da activação no valor de €50 no acto de compra. Sujeito a contrato de fidelização de 12 meses.

"PlayStation" são marcas registadas da Sony Computer Entertainment Inc. "PlayStation 2" e "ΔΟΧΠ" são marcas comerciais registadas da Sony Computer Entertainment Inc. "SONY" e "" são marcas da Sony Corporation Inc. Os nomes e/ou marcas aqui representadas são da responsabilidade dos respectivos proprietários. Todos os direitos reservados.

INTERACT

ÍNDICE

ARENA
Cinco desafios e muitos jogadores a lutarem pelos primeiros lugares numa animada competição. Vejam como participar nas páginas seguintes e desafiem os vossos próprios limites.

OS LEITORES
Os leitores da PSM2 percebem de jogos e, mais que isso, gostam dar a sua opinião. Por isso mesmo, não podemos deixar de premiar e publicar as melhores análises que nos chegam à redacção.

ÁREA 51
Uma secção onde vale tudo, ou quase tudo. Aqui publicamos desenhos, fotos engraçadas, anedotas, poemas, adivinhas... enfim, tudo o que nos chega dos nossos leitores que tenha piada e esteja relacionado com o mundo dos jogos.

CAIXA DO CORREIO
Os leitores são de facto a "página" mais importante desta revista. Nestas quatro páginas respondemos às perguntas colocadas pelos nossos leitores, ouvimos os seus elogios mas, especialmente, as suas críticas e sugestões.

TRUQUES E DICAS
A melhor cábula para qualquer jogador. Além dos truques que publicamos todos os meses, acrescentamos ainda códigos Action Replay 2 e guias passo a passo dos jogos mais importantes do momento. Um género de raio-x aos jogos da PS2.

PRÓXIMO MÊS
Como o melhor fica sempre para o fim, nesta última página vão poder encontrar o top de preferências dos nossos leitores e ainda uma breve antevisão do que vos traremos na próxima edição.

Arena

OS NOSSOS LEITORES NO SEU MELHOR

OS VENCEDORES RECEBEM UM PACOTE DE PRÉMIOS FENOMENAL !!

- Teenage Mutant Ninja Turtles 2
- Battlenexus PS2
- Cowboy Bebop DVD ou Trigun DVD
- Comics Metal Gear Solid
- Isqueiros Metal Gear Solid 3 Snake Eater
- Canetas Metal Gear Solid 3 Snake Eater

Os nossos agrdecimentos á Ecofilmes, Dynamic e MongorHead pelos prémios na Arena

A Arena mudou. Durante quatro meses faremos uma selecção dos melhores classificados nos desafios propostos. Os dois jogadores com melhor pontuação no final de quatro meses serão chamados à redacção da PSM2 para um duelo, com um grande prémio para o vencedor de cada um dos desafios. O prémio será entregue ao melhor dos melhores depois do embate final sob o visionamento do júri da PSM2. O método de participação permanece idêntico, ou seja, gravem o que é exigido numa cassete de vídeo e enviem para a redacção.

COMO GRAVAR AS VOSSAS PARTICIPAÇÕES

1 Liguem a vossa PS2 ao vídeo através do cabo SCART e sintonizem a TV no canal do vídeo.

2 Depois de inserirem na PS2 o jogo em que pretendem participar, se possível, desactivem a opção de música de forma a que se ouça apenas o som do jogo. Comecem então a jogar até conseguirem o vosso melhor desempenho. Gravem em cassete as vossas melhores participações de cada jogo e o ecrã de resultado durante alguns segundos. Por fim, rebobinem a cassete e escrevam na etiqueta da cassete, ou num papel à parte, o vosso nome, jogos e pontuações alcançadas e um Index a indicar onde estão gravadas as vossas participações.

3 Está quase. Agora, arranjem uma fotografia vossa. Uma qualquer serve: nus ou completamente vestidos, não importa. Sem ela, não conseguirão ter lugar na nossa coluna na Arena ou nos Peritos, e a vossa aparição no DVD não valerá o esforço. Ah, e escrevam na parte de trás da fotografia o vosso nome.

4 Escrevam num papel uma referência do tempo onde estão gravadas as vossas participações na cassete. De forma a podermos irmos directamente ao que interessa.

5 Preencham devidamente o cupão de participação com todos os dados que lhes são exigidos – incluindo as pontuações ou feitos alcançados

6 Finalmente, ponham a cassete, a foto e o cupão dentro de um envelope e enviem-nos para:
PSM2 - Arena/Peritos,
R. Vale Formoso
de Baixo, 3/9
Edifício Levy,
1900-825 Lisboa. Boa sorte!

SIM, GOSTARIA DE PARTICIPAR NA ARENA PSM2 E ENVIO UM VÍDEO DOS MEUS FEITOS. *

NOME: _____
MORADA: _____
LOCALIDADE: _____ C. POSTAL: _____ IDADE: _____
E-MAIL: _____ TELEF.: _____

ACTUALMENTE, QUAIS SÃO PARA SI OS 3 MELHORES JOGOS DE PS2? 1º _____ 2º _____ 3º _____
QUAIS OS 3 PRÓXIMOS JOGOS QUE PENSA COMPRAR? 1º _____ 2º _____ 3º _____
O QUE INCLUIRIA NO ESPAÇO CLÃ PSM2? _____

JOGO: _____ PONTUAÇÃO: _____
JOGO: _____ PONTUAÇÃO: _____
JOGO: _____ PONTUAÇÃO: _____
JOGO: _____ PONTUAÇÃO: _____
JOGO: _____ PONTUAÇÃO: _____

PSM2

* DECLARO QUE CEDO TODOS OS DIREITOS DE COPYRIGHT, TRANSMISSÃO, DUPLICAÇÃO E REPRODUÇÃO DO REGISTO QUE ENVIO PARA UTILIZAÇÃO PELA PSM2, BEM COMO O SUPORTE FÍSICO.

Bem-vindos à ... ARENA PSM2

Têm o que é preciso?

PRO EVOLUTION SOCCER 4

Desafio: Iniciem um desafio no modo Match entre Portugal e Portugal (ou seja, vocês e o CPU terão a mesma equipa). De seguida, coloquem o tempo de jogo em 10 minutos, as estrelas de dificuldade até cinco e a condição de ambas as equipas no máximo, com a seta vermelha para cima. Os escolhidos serão os que vencerem por maior diferença de golos, que em caso de igualdade serão desempatados pelo maior número de golos marcados e de seguida pelo golo obtido mais cedo.

Concorrente: Nuno Fonseca
Pontuação: 5 - 0

VS

Concorrente: Jorge Raleira
Pontuação: 9 – 2

MORTAL KOMBAT: DECEPTION

Desafio: Dêem início à gravação dentro das opções do próprio jogo e coloquem as dificuldades em Medium, os rounds em dois e o tempo limite desligado. De seguida, iniciem o modo Arcade normal com qualquer uma das personagens do jogo e gravem todos os combates até ao próprio final da personagem. Os vencedores serão os que terminarem no melhor tempo indicado pelo próprio jogo.

Concorrente: O vosso nome aqui
Pontuação: 000000

VS

Concorrente: O vosso nome aqui
Pontuação: 000000

BURNOUT 3

Desafio: Seleccionem o modo Time Attack dentro de Single Event, com a pista Silver Lake South Bound na região dos EUA. O único veículo permitido para a competição é o Compact Type 3, com a cor que desejarem. Os vencedores serão os que obtiverem o melhor tempo numa só volta e sim, depois de terminarem uma volta menos conseguida podem continuar, pois não é obrigatório que seja a primeira volta.

Concorrente: Ruben Gonçalves
Pontuação: 1:28:12

VS

Concorrente: À espera de oponente
Pontuação: 000000

KILLZONE

Desafio: Escolham o modo Battlefields, continuem offline e com a opção para um jogador. Seleccionem a equipa, o tipo de jogo Deathmatch e o cenário Beachhead. Depois definam as opções da seguinte forma: Bot Difficulty – Hard; Number of Bots – 1; Time Limit – 10:00, Spawn Limit – Unlimited e Kills – 500. Quem matar mais é o vencedor. Em caso de igualdade será o que tiver morrido menos vezes. Se mesmo assim o empate se mantiver, será o que matou mais cedo que seguirá em frente.

Concorrente: O vosso nome aqui
Pontuação: 000000

VS

Concorrente: O vosso nome aqui
Pontuação: 000000

COMO PARTICIPAR — ACHAM-SE CAPAZES DE FAZER MELHOR?

Não podia ser mais simples. Se têm na prateleira pelo menos um dos jogos representados na Arena, leiam atentamente as regras de participação de cada jogo e tentem destronar os actuais vencedores das primeiras posições. Se desejarem, podem participar em mais que um desafio, ou mesmo em todos. De forma a facilitar a vossa participação, apresentamos na página ao lado um pequeno tutorial que explica como gravar os vossos feitos numa cassete VHS, assim como o cupão de participação. Não esperem mais... Tornem-se um vencedor!

Os Leitores

AS ANÁLISES DOS NOSSOS LEITORES

UMA PALAVRA DO OUTRO LADO DA BARRICADA

E porque os "treinadores de bancada" também têm uma palavra a dizer, a PSM2 elege mensalmente as melhores análises que chegam à redacção. Para poder ajustar os textos criados pelos nossos leitores ao espaço limitado por estas páginas, a PSM2 reserva-se o direito de editá-los sem nunca desvirtuar o seu conteúdo. Os três premiados deste mês foram:

PREMIADOS DA EDIÇÃO ANTERIOR

Jorge Pimenta
Pedro Fernandes
Cândido Carvalho

PRÉMIOS PARA A PRÓXIMA EDIÇÃO

GUIA TOTAL 5

SMASH COURT TENNIS 2

Aqui não há contacto físico directo com a bola nem tão pouco com o adversário. Esqueçam as entradas de carrinho, as placagens e os saudáveis insultos ao árbitro... Pode ser considerado um jogo de meninas por uns, ou um autêntico desporto de elite por outros, no entanto *Smash Court Tennis 2* agrada a ambas as partes graças às várias inovações presentes.

Começamos pelo modo Pro Tour, onde podemos criar uma personagem de raiz e avançar pelo modo Carreira. Começamos no fundo do Top Mundial e dependendo das nossas prestações em campo vamos subindo pela tabela. Para aumentar as capacidades do tenista nada melhor que uma sessão de treinos. Contudo, sempre que melhorarem um atributo, outro será penalizado, cabendo ao jogador a escolha dos seus pontos fortes. Há um novo conceito – o método de missões. Aqui a IA controla grande parte do nosso jogador dando-nos o controlo em certos momentos cruciais e decisivos.

Há várias personagens secretas, dicas e informações sobre os 14 tenistas licenciados para desbloquear, o que aumenta o desejo de progressão e também a longevidade. *Smash Court Tenis 2* é um jogo suave, mas possui uma grande ambição na transmissão do realismo do ténis para o jogador. A jogabilidade é bastante boa, e também bastante rigorosa, o que requer uma certa habituação e precisão nos comandos. Os vários recintos apresentam características próprias que influenciam a velocidade e a técnica das jogadas. Os gráficos são bastante razoáveis, contendo animações e movimentos vários. Um jogo no mínimo viciante.

91%

TIAGO SÁ

SINGSTAR

Chegou um novo título que pretende revolucionar o *karaoke*. Tudo o que precisa é de pegar no microfone e convidar os amigos para um agradável serão recheado de divertimento e distracção. É o jogo indicado para causar sensação e quem sabe talvez descubra uma faceta de cantor dentro de si que desconhecia.

SingStar contém quatro modos de jogo, sendo de salientar o modo Party, em que poderá cantar contra um amigo ou por equipas até quatro pessoas. O jogador também poderá testar as suas capacidades para alcançar o estrelato, através do modo Carreira.

Existe uma boa selecção de 30 músicas e dos seus respectivos videoclips, no entanto se preferir ver as (tristes) figuras que faz enquanto canta, basta ligar a câmara Eye Toy à restante porta USB. A sua performance será avaliada por barras horizontais que aparecem no ecrã, demonstrando qual o tom em que deve cantar. No caso de cantar que nem 'cana rachada', encare isso positivamente, poderá rir com os seus amigos e/ou familiares e até ter a sorte de afugentar os vizinhos de que não gosta.

No final de cada canção pode aceder à opção Playback e ouvir toda a sua performance, podendo aumentar o volume dos microfones ou cortar a voz do artista original. Durante o *playback* também é possível activar efeitos sonoros, tais como a voz de bebé e voz de 'garrafão'. Em suma, este é um título que prima pela sua originalidade e simplicidade, e um dos melhores jogos para festas e gargalhadas em casa

81%

TATIANA MARTINS

METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER

Muitas as vozes se ergueram para aclamar *GTA: SA* como *o melhor videojogo de sempre*! Indiscutíveis são os seus méritos, como evidentes são também algumas falhas, o que suscita uma questão: que dizer, então, de *MGS 3*?

Com um argumento digno de Hollywood – desta feita envolvendo uma inédita "cooperação" entre as duas super-potências da Guerra-Fria, com vista a desmantelar uma facção russo-americana desertora que se apresta a produzir um super-tanque nuclear, o Shagohod – a obra-prima do mestre Kojima convida o jogador a imergir na trama, para o que recorre equilibradamente a FMV e a mensagens via Codec, que harmoniza com a acção propriamente dita.

Snake vê-se confrontado com tarefas ultrassecretas e complexas, tendo de actuar furtivamente em ambientes tão variados quanto surpreendentes com a ajuda dos dispositivos tecnológicos da década de 60. O herói interage com os cenários como em nenhum outro jogo, tendo de se alimentar, camuflar ou sarar feridas com a naturalidade com que elimina os inimigos. A nota de verosimilhança adensa-se pelo facto de *MGS 3* colocar em confronto universos antitéticos, como sobrenatural/real, belo/horrível, diplomacia/espionagem, rudeza/sensualidade, alegria/dor, lealdade/traição, projectando o dramatismo a níveis nunca dantes experienciados num videojogo.

A rematar, saliência para os gráficos e para a banda sonora, que reforçam a ideia de que com *MGS 3* a PS2 atinge a maturidade.

99%

GONÇALO M.R.P.

COMO PARTICIPAR Os textos deverão ter à volta de 1500 caracteres e devem ser acompanhados por uma fotografia do autor ou uma imagem que o identifique, assim como os seus dados pessoais. O envio pode ser feito para o nosso e-mail: CORREIO.PSM2@GOODY.PT com o Assunto "OS LEITORES", ou por carta: PSM2 - OS LEITORES, RUA VALE FORMOSO DE BAIXO, 3/9 EDIFÍCIO LEVY 1900-825 LISBOA. O(s) Vencedores terão de suportar o(s) custo(s) de envio do(s) prémio(s).

PARA CONSUMIDORES EXIGENTES!

CD GRÁTIS "I LOVE TECHNO 4" MIXED BY WLA GARCIA

OFERTA 2 CDS

DANCE CLUB

#96
ABRIL 05

HOUSE · TECHNO · ELECTRO · TRANCE · HIP HOP · DRUM'N'BASS

100% CULTURA DJ

5 603199 002708 09699

club chart #1

ÚLTIMA OPORTUNIDADE!
EXCLUSIVO
COM ESTA EDIÇÃO
CD por apenas + 10€

SILICONE SOUL
"UMA BANDA SONORA PARA UMA EXISTÊNCIA NOCTURNA!"

JOHN ACQUAVIVA
"O PESSOAL DO TECHNO TOCA DISCOS COM CINCO ANOS!"

EM FESTA COM:
FELIX DA HOUSECAT

DROGAS
AS CONSEQUÊNCIAS DE UM USO REGULA

DJ JIGGY · ENCRUZILHADA · MISS SHEILA@US
SUPERPITCHER · ANDY C. · GOLDIE · DJ D

DANCE CLUB
i love techno
mixed by wla garcia
4

WWW.DANCECLUB.PT

CUIDADO: A CONSULTA REGULAR DESTA REVISTA PODE PROVOCAR MELHORIA DA VIDA SOCIAL

Caixa do correio

AS OPINIÕES E QUESTÕES DOS NOSSOS LEITORES

Todos os meses dedicamos este espaço às opiniões, sugestões e questões colocadas pelos nossos leitores. Nesse sentido, existe um endereço de e-mail para onde podem escrever, para além da nossa morada postal para onde nos poderão enviar cartas. Tomem nota:

- **E-MAIL:** geral.psm2@goody.pt
- **ESCREVAM PARA:** PSM2 - Caixa do Correio, Rua Vale Formoso de Baixo, 3/9, Edifício Levy — 1900-825 Lisboa.

ONDE GASTAR O DINHEIRO?

Alô PSM2, tiro-vos o chapéu pelo fantástico trabalho. Obrigado por tudo. Tradicionais questões:
1. *MGS: Twin Snakes* afecta a história dos nossos *Metal Gear Solid*?
2. Podiam fazer um concurso de melhor foto de *GTA: San Andreas*, como *bugs* ou paisagens?
3. Espero pela PSP ou gasto o dinheiro em jogos como *Devil May Cry 3* ou *Splinter Cell: Chaos Theory*?
4. OK, eu sei que já é irritante, mas em relação aos posters... que dimensões podiam resultar?
5. Suborno a minha irmã e qual acham o melhor que ela deva comprar, *Final Fantasy X-2* ou *Playboy: The Mansion*?
6. Conhecem o jogo de PC *Counter-Strike*? Qual o jogo de PS2 mais parecido?
7. Um guia para *Metal Gear Solid 3*, ele merece, sendo uma lenda da PS2, OK?

Rodrigo Bento, por e-mail

Aqui ficam as tradicionais respostas:
1. Não, *Metal Gear Solid: Twin Snakes* é basicamente o *remake* do *Metal Gear Solid* original para a PS one.
2. A ideia é engraçada, mas é algo difícil de colocar em prática. Mas nada o impede de tirar umas fotos em *San Andreas* e enviar para cá.
3. Sem dúvida, comprar os jogos, pois a PSP ainda está sem data definida na Europa.
4. Já vimos e revimos a questão dos posters várias vezes. Neste momento não é suportável a inclusão dos mesmos no actual formato da revista. Mas pode ser que existam novidades um dia destes.
5. Apesar de as meninas de ambos os títulos mostrarem muita pele, as diferenças são abismais. *Final Fantasy X-2*, sem dúvida alguma.
6. Não existe nenhum com as mesmas características que *Counter-Strike*, mas *SOCOM* é provavelmente o mais parecido.
7. Com certeza. Pedido atendido nesta mesma edição. Que tal isto para rapidez?

MGS 3 AGRADECE À PSM2?

Olá! Estou a escrever principalmente para contar algumas coisas sobre *Metal Gear Solid 3*.
É verdade, eu comprei-o no dia em que ele saiu e acabei-o no dia seguinte (nesta altura deverão uns pensar "grande viciado" e outros deverão afirmar "nesse tempo acabava o jogo três vezes").
Para mim este jogo foi o melhor da saga *MGS*, mas durante os créditos finais reparei que estavam lá agradecimentos à PSM2.
Agora vamos às perguntas.
1. Como se sentem por ter o nome da vossa revista num dos melhores jogos que existe no mercado?
2. Eu reparei que no jogo não estava aquela parte do primeiro vídeo que lançaram, onde se encontrava um soldado numa mota a dizer algumas piadas a Snake, nem a parte onde Snake está a fugir dos cães e salta de uma cascata.
3. *Metal Gear Solid 4* deverá sair para a PlayStation 3, não é?
4. E para acabar, podiam-me dizer onde posso arranjar o guia oficial de *Metal Gear Solid 3*?
Bem, era só o que tinha para dizer, e não se esqueçam que têm uma revista para fazer, não se ponham a jogar *Metal Gear*, OK?

Pedro Mendes, por e-mail

No dia seguinte? Isso é que é vício! Nós não somos assim tão viciados por aqui, temos uma vida social activa e saudável... principalmente online! Fora de brincadeiras, é uma proeza notável e só verdadeiros fãs é que conseguem acabar tão depressa um jogo, a espaços, tão exigente. Bravo!
1. Era bom, mas esses agradecimentos não são dirigidos à PSM2, mas sim à PSM, uma revista americana de videojogos com a qual apenas partilhamos o nome. É possível encontrar a capa de algumas edições dessa revista em certas secções de *MGS 3*.
2. A parte da mota a brincar com *GTA* foi produzida de propósito para o vídeo e nunca foi intenção de Hideo Kojima inclui-la no jogo completo. Quanto à cena de Snake na cascata, essa está presente, mas ligeiramente alterada e num outro local. Durante o período de produção de videojogos são várias as cenas cortadas ou alteradas, tal como acontece com os filmes.
3. Sim, *MGS 4* deverá sair na PS3.
4. No site www.amazon.co.uk poderá encontrar o guia oficial de *MGS 3*. Ou então consulte o nosso guia, que começa nesta edição.

PORQUE NÃO COUNTER-STRIKE NA PS2?

1. *Counter-Strike* de PC já saiu para a Xbox. Por que razão não saiu ainda para PS2, já que o número de possuidores desta é notavelmente superior à caixa videojogável da Microsoft?

2. Qual é a vantagem de possuir acessórios oficiais para PlayStation 2?
3. Ando à procura de um comando sem fios. Qual me aconselham, tendo em conta os preços e a qualidade do produto?
4. Qual é o jogo de estratégia que me aconselham adquirir?
Finalmente, posso-vos dizer que a revista está bem conseguida, mas embora a compre desde a primeira edição, acho que poderia melhorar alguns aspectos importantes como:
1. Podiam ter avisado que os truques de *San Andreas* estragavam o jogo, pois agora não posso ir ao ginásio (dizem sempre que eu já fiz demasiado exercício naquele dia, mesmo sem entrar lá há séculos).
2. Pensem também que existem jogos para os mais pequenos, e não penalizem os próprios jogos só por serem indicados para pessoas com idades inferiores à vossa.
3. Deviam colocar nas análises, além dos pontos fracos e fortes em cada aspecto, a pontuação nesses aspectos e dar uma média, claro, a pontuação final.

Henrique Valente, por e-mail

1. Eis uma boa pergunta para fazer à editora do jogo. Provavelmente tem a ver com algum contrato de exclusividade. Mas sempre temos a série *SOCOM*, da qual já foi anunciado o terceiro título.
2. Existe uma probabilidade maior de que o acessório funcione correctamente, a qualidade é na maioria dos casos superior e existe maior facilidade de assistência técnica.
3. O Freebird Wireless da Logic 3 é a melhor opção, mas o Cordless Controller da Logitech é uma alternativa bastante válida.
4. Infelizmente os jogos de estratégia na PS2 não funcionam muito bem, mas *Commandos 2: Men of Courage* e *Worms 3D* são as melhores opções.

1. Realmente parece existir um problema em *GTA: San Andreas* que pode estragar alguns aspectos do jogo se certos truques forem accionados. Infelizmente não sabíamos disto quando publicámos os truques e por isso pedimos desculpa. Mas também... o próprio acto de utilizar truques altera a experiência final que é jogar sem estas ajudas.
2. Só penalizamos jogos pela sua qualidade, independentemente da faixa etária para que é dirigido. Não podemos esquecer que muitos jogos para crianças não são sequer localizados em português, o que não é compreensível.
3. Agradecemos a sugestão, mas por enquanto achamos que o nosso actual sistema funciona bastante bem.

NBA: ARCADE OU SIMULAÇÃO?

Olá, pessoal da melhor revista de videojogos.
1. Aí na redacção gostam mais de *NBA Street V3* ou de *NBA Live 2005*?
2. Quero comprar um jogo em Platinum e estou indeciso entre *SSX 3*, *Conflict: Desert Storm 2* e *James Bond: Everything or Nothing*. Qual me aconselham?
3. *Smash Court Tennis 2* é o melhor jogo de ténis, aconselham-mo?
4. Em *Devil May Cry* na quarta missão tenho de ir com a estátua de um leão e usar o Pride of Lion, mas depois de desaparecer a barreira a estátua pede para encontrar o Magical Destruction para a acordar. Podem-me dizer onde encontro esse objecto?

Hugo Silva, por e-mail

1. A nossa preferência recai sobre *NBA Street V3*. Achamos que está mais bem feito e que é mais divertido. No entanto, *NBA Live 2005* também está bastante bom e pode agradar mais aos verdadeiros fãs da liga americana e de jogabilidade mais direccionada para a simulação. *Street V3* recebeu 90% e *NBA Live 2005* 86%.
2. Escolha difícil, principalmente tratando-se de de jogos tão bons. Qualquer que seja a escolha, será boa, desde que opte pelo estilo preferido.
3. Sim, sendo o melhor jogo de ténis aconselhamo-lo a quem gostar deste desporto.
4. Não é necessário achar nenhum objecto, basta activar o poder demoníaco de Dante e bater na estátua.

OS JOGOS DA PSP SÃO CAROS?

É engraçado, mas por vezes fico mais entusiasmado a ler a vossa revista do que a jogar PS2. E não, não estou a criticar a melhor consola, simplesmente gosto mesmo muito do vosso trabalho! Agora as perguntas:
1. Em relação a jogar PS2 online, gostaria de saber se só funciona com o Sapo ADSL. Eu uso no meu PC o Oni-Duo. Se comprasse o adaptador de rede para PS2 funcionava na mesma? Ou teria de mudar para o Sapo ADSL?
2. Num site de jogos, ao ver um vídeo oficial de *Gran Turismo 4* reparei que existe uma opção para colocar *ailerons* nos carros. Esta opção encontrava-se no menu que dá para se comprar jantes, lavar o carro, etc. É verdade?
3. Estive a ver o preço dos jogos para a PSP e era difícil encontrar um que custasse menos de 50 dólares, o que acho um exagero. Deveriam rondar os € 30, comparados com os da PS2.
4. Então a PlayStation 3 sempre vai ser apresentada em Maio? Acho que vamos todos chorar, ao vermos um *GTA*, *Metal Gear Solid*, *Gran Turismo* e muitos outros a correr numa PS3. E lá para 2010/2012 *quiçá*, estaremos à espreita de uma PlayStation 4.

Tiago Sá, por e-mail

Caixa do correio

AS OPINIÕES E QUESTÕES DOS NOSSOS LEITORES

Nós é que ficamos entusiasmados com tanto jogo bom para a nossa consola, e principalmente com o incentivo dos nossos leitores. Obrigado pelo elogio. Aqui ficam as respostas.

1. Infelizmente, o serviço da PS2 Online só parece funcionar correctamente com dois ISPs da banda larga. Nomeadamente, o Sapo ADSL e a Netcabo.
2. Sim, essa opção está de facto em *GT4* e não se trata apenas de estética, afecta realmente a performance do bólide. Pode encontrá-la no menu GT Auto.
3. Se pensarmos na qualidade dos jogos para uma portátil e se compararmos com os preços do concorrente GameBoy Advance, por exemplo, não está nada mau. Além disso, é cedo para falar sobre os preços, porque esses ainda não foram anunciados para a Europa.
4. Sim, tudo indica que a PS3 será anunciada na edição deste ano da E3, que vai ter lugar no mês de Maio em Los Angeles. Perder tempo a chorar, quando podemos estar a jogar? Claro que não! Choramos, sim, quando nos tirarem o comando das mãos... Sim, talvez por essa altura já exista a PS4, já o Benfica tenha sido novamente campeão (ou não) e o Pedro já saiba jogar *Tekken*.

OS CAÇADORES DE SAN ANDREAS

Antes de mais queríamos elogiar-vos por este lindo trabalho que vocês têm feito. Somos leitores assíduos da revista desde a primeira edição e é a primeira vez que vos escrevemos. Reparámos numa fotografia de Leatherface na secção "A verdade anda por aí" da edição de Janeiro de 2005. Decidimos investigar este rumor no nosso *GTA: San Andreas* e fomos à procura do Bigfoot e do Leatherface. Chegámos a Panopticon e encontrámos o dito Glendale todo estragado. Pensámos que o facto de este mudar de cor seja normal, pois isso acontece com todos os carros do jogo. Encontrámos a motosserra ao lado do carro e depois fomos embora. Decidimos procurar mais provas noutros locais do jogo. Encontrámos um Sadler também todo estragado. Passando por Blueberry encontrámos o verdadeiro Leatherface exactamente igual ao da fotografia publicada, mas sem motosserras e sim, como um homem comum.

1. O que significa PSM2? PlayStation Magazine 2?
2. Para quando a PlayStation 3?
3. Haverá outro *GTA*? Se sim, qual?
4. Qual destes jogos é melhor: *Gran Turismo 4*, *Metal Gear Solid 3*, ou *DBZ: Budokai 3* (gostamos dos três géneros, daí estarmos indecisos)?

Obrigado por tudo e continuem o bom trabalho.

David Franco e Ricardo Fernandes, por e-mail

Isso sim, é investigar! Desde que *GTA: San Andreas* foi lançado, foram criados dezenas de rumores acerca de OVNIs, Yetis, monstros, serpentes e tudo e mais alguma coisa, mas a verdade é que a grande maioria é mentira e que os poucos que existem são derivados de *bugs* (erros de programação). O Bigfoot não existe e os supostos Ovnis são na verdade luzes de aviões. Quanto ao Leatherface, bom, existe de facto uma personagem estranha nessa aldeia, mas quem ele é de facto só a Rockstar sabe. De qualquer forma, se encontrarem coisas anormais e pequenos segredos, podem mandar para cá em formato vídeo. Fazemos questão de os colocar no nosso DVD.

1. Quase. PSM2 significa PlayStation 2 Magazine, mas achámos que "PS2M" ficava mal.
2. Quem sabe? Talvez para o final do ano? Talvez para a primavera de 2006? Depois da E3, em Maio, já devemos saber mais qualquer coisa.
3. Sim, já foi confirmado um *GTA* para PSP que irá decorrer em Liberty City (supostamente irá contar a vida de CJ antes de voltar a San Andreas) e é quase certo que *GTA 4* sairá na PS3. A Rockstar já registou vários nomes, mas ainda não sabemos mais nada.
4. *Budokai* está automaticamente fora da equação (a não ser que sejam fãs tremendos de *Dragon Ball*), mas escolher entre os outros é difícil, até porque foram classificados com a mesma nota. Depende do tempo que têm disponíveis. Para longa duração, sem dúvida *Gran Turismo 4*, mas se querem emoções fortes em pouco tempo *MGS 3* é o jogo certo.

A PSP VALE A PENA?

Olá, pessoal da PSM2, tudo bem? Vamos às perguntinhas.

1. Vocês vão dedicar um espaço na vossa revista à PSP?
2. Acham que a PSP valerá a pena a quem já possui uma PS2?
3. Os jogos para PSP serão tão bons como os da PS2?
4. Vai haver *Gran Turismo* e *GTA* para a PSP?
5. E quanto a FPS e *beat 'em up*? Estão à vista alguns para a PSP?

Deixemos a PSP por agora.

6. *Killzone 2*, já sabem alguma coisa?
7. E quanto a *Medal of Honor: European Assault*?
8. A série *Baldur's Gate* vai ter continuação?
9. Que acham de um secção tipo fórum onde os leitores enviam a sua opinião sobre um tema lançado pela PSM2?

Por agora é tudo. Um abraço ao pessoal da PSM2 que é cinco estrelas!

Miguel Barros, por e-mail

Olá, Miguel, por aqui tudo bom.

1. Claro que sim. Como já reparou, não perdemos nenhuma oportunidade para fazer especiais sobre a maravilha portátil da Sony. Como secção fixa, começamos já este mês com notícias e antevisões. Mais tarde faremos também análises e responderemos a perguntas, tal como fazemos com a PS2.
2. Já excluindo os excelentes jogos exclusivos que foram anunciados, valerá bem a pena poder jogar PSP, ver filmes e tudo o resto que permite, onde e quando quisermos. Além disso, é tão bonita...
3. Talvez nunca atinjam a mesma qualidade da irmã mais velha, mas a PSP irá certamente ter grandes jogos, tal como a PS2.
4. Sim, já foram confirmados ambos.
5. Sim, foram anunciados vários como *Coded Arms*, um FPS da Konami, ou *Darkstalkers Chronicle*, um *beat 'em up* 2D da Capcom.
6. Apenas de que estará já em desenvolvimento.
7. Sabemos o que publicámos na notícia da página 14. Esperemos dentro em breve ter uma antevisão detalhada.
8. Não nos espantava nada, mas ainda não foi anunciado.
9. Quem sabe...

A malta retribui com um abraço cinco estrelas.

COMO DESBLOQUEIO OS JOGOS DE SONIC PLUS?

Olá a todos.

1. Com a chegada da PS3 cada vez mais próxima, acham que *Gran Turismo 5*, *Metal Gear Solid 4* e *Devil May Cry 4* ainda vão sair na PS2?
2. Qual o melhor volante do mercado?
3. O volante da Logitech GT Force Pro é uma boa compra?

4. Vai existir algum pacote que traga o *GT 4* e um volante?
5. Além do cartão de memória oficial, que outro cartão me aconselham que seja seguro, mas que tenha mais espaço?
6. Como desbloqueio os cinco jogos secretos de *Sonic Mega Collection Plus*?
7. Como se chama a loura da capa da PSM2 nº 28, sobre *GTA: San Andreas*?
Um abraço para o pessoal da redacção e obrigado pelo vosso tempo.

Ricardo Cabral, Marinha Grande

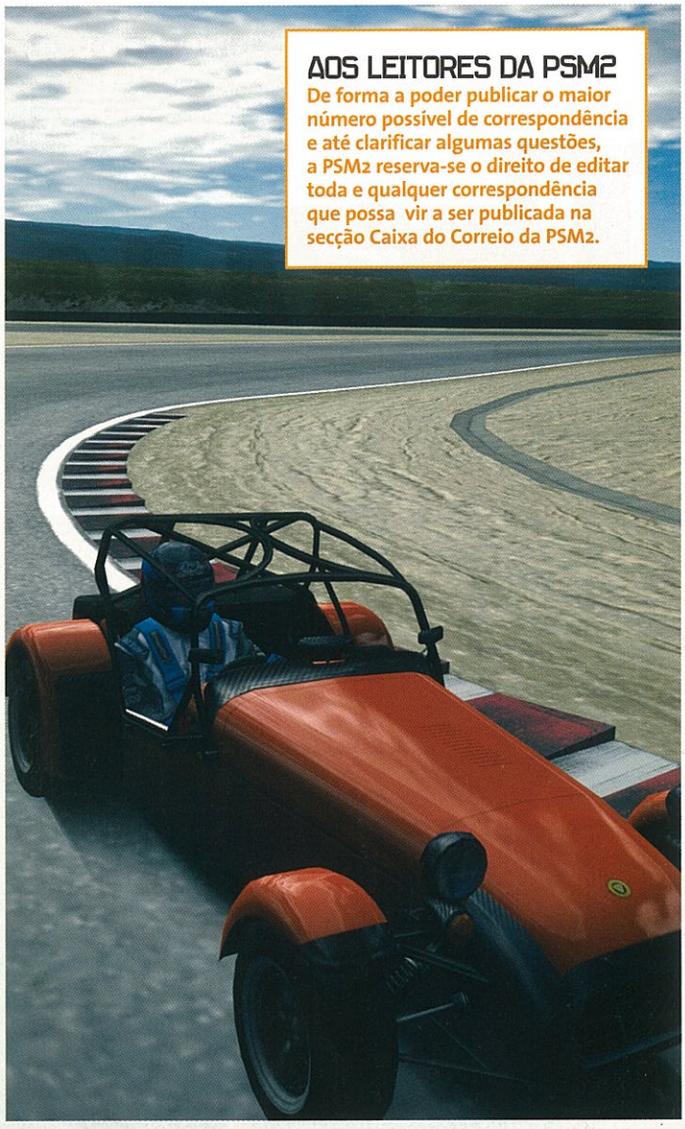
Olá, Ricardo.
1. Quase de certeza que não. Só deverão sair na PlayStation 3.
2. Provavelmente, o próprio *GT Force Pro*.
3. Se gosta de jogar com volantes, deve ser uma escolha segura.
4. Por enquanto não existe nenhum, mas quem sabe no futuro?
5. Não existe nada tão seguro como os oficiais, mas os Max Memory de 16 MB ou 32 MB são bastante fiáveis.
6. Para desbloquear Blue Sphere jogue *Sonic: The Hedgehog* e *Sonic 3D Blast* 20 vezes cada. Para jogar *Comix Zone* tem de sair de todos os jogos 50 vezes. Flicky é desbloqueado depois de jogar 30 vezes *Dr. Robotnik's Mean Bean Machine*. *Sonic 2 & Knuckles* pode ser jogado depois de entrar 20 vezes em *Sonic 2* e *Sonic Spinball*. *Sonic 4 & Knuckles* fica disponível depois de jogar 20 vezes *Sonic 3* e *Sonic & Knuckles*. Finalmente, para desbloquear Ristar terá de jogar *Blue Sphere*, *Sonic 2 & Knuckles*, *Sonic 3 & Knuckles* e *Flicky* 30 vezes cada.
7. Essa bela rapariga serviu apenas para publicidade, não entra de facto no jogo. Nós sabemos o número de telefone dela, mas não o damos a ninguém!

COMPATIBILIDADES DA PS3?

Olá, pessoal da PSM2!
Já há uns meses que leio a vossa revista, mas é a primeira vez que escrevo para a PSM2.
1. *Dragon Ball Z: Sagas* terá um modo Universo ou é só um jogo de acção e aventura como *Onimusha*, por exemplo?
2. Podiam dar algumas informações sobre o jogo *Mortal Kombat: Shaolin Monk*?
3. Haverá mais algum jogo de *tuning* sem ser *NFS Underground*?
4. A liga portuguesa completa vai aparecer em *Pro Evolution Soccer 5*?
5. Para quando *Medal of Honor: Dogs of War*?
6. A PlayStation 3 será compatível com os jogos da PS2 e DVD? Que mais será capaz de fazer?
Por agora é tudo, continuem o trabalho na melhor revista de sempre.

Ricardo Sousa, Madeira.

Olá, Ricardo.
1. Não percebemos muito bem o que quer dizer com modo Universo, mas *Sagas* será um jogo de acção/aventura que levará o jogador desde o início de *Dragon Ball Z* até à batalha com Cell.
2. *Mortal Kombat: Shaolin Monks* é um jogo de acção que irá decorrer durante o mesmo período temporal que *Mortal Kombat 2* e terá duas personagens jogáveis: Liu Kang e Kung Lao.
3. Muitos. *Juiced* e *SRS: Street Racing Syndicate* são apenas dois exemplos.
4. A Konami diz que "talvez", mas não achamos muito provável.
5. *Medal of Honor: Dogs of War* mudou de nome para *Medal of Honor: European Assault* e deverá sair durante o Verão.
6. Ainda nada está confirmado, mas tudo indica que será compatível com tudo isso. Relativamente a novas características nada podemos dizer, pois seria pura especulação.



AOS LEITORES DA PSM2

De forma a poder publicar o maior número possível de correspondência e até clarificar algumas questões, a PSM2 reserva-se o direito de editar toda e qualquer correspondência que possa vir a ser publicada na secção Caixa do Correio da PSM2.

CLASSIFICADOS

Enviem-nos os vossos anúncios para **Classificados PSM2 – Rua Vale Formoso de Baixo, 3/9 Edifício Levy, 1900-825, Lisboa** ou por e-mail: **geral.psm2@goody.pt** com o assunto **Classificados PSM2**. Podem ainda fazê-lo por fax através do número **21 862 15 40**.

Compro os seguintes jogos de PlayStation 2: Wipeout Fusion, *Onimusha 2*, *Dark Cloud*, *Age of Empires 2*, *Wild Arms 3* e Arc: Twilight of Spirits. Estou também interessado nos seguintes de PS one: *Silent Hill*, *Legend of Dragoon*, *Discworld Noir*, *Wild Arms* e *Heart of Darkness*.
Contacto: Tel: 933833779

Vendo adaptador para quatro comandos, Multitap - PlayStation 2 Série 70000, adquirido em 21/02/2005. Preço discutível. Portes à parte. Contactos: Tel: 916391778, e-mail: david_mendes2004@iol.pt

Vendo *Pro Evolution Soccer 2* por € 8 e *Medal of Honor: Frontline* por € 15. Portes não incluídos.
Contacto: Tel: 96 619 1749, e-mail: carlosgomes@ureach.com.
Compro *Senhor dos Anéis: O Regresso do Rei* por € 25 ou € 30 (preço negociável).
Contacto: Tel: 964586600, e-Mail: mystick@hotmail.com

Compro os seguintes jogos para PlayStation 2: *Super Bust-a-Move* e *NBA Jam*. Compro ainda para PS one; *Mortal Kombat: Trilogy*, *Command & Conquer: Red Alert*, *Super Pang Collection* e *Metal Slug* até € 20 ou € 25 euros cada, se estiverem em bom estado.
Contacto: Tel: 96 744 68 32, e-mail: veguiferro@mail.telepac.pt

Vendo *GTA: San Andreas* por € 50. Preço discutível.
Contacto: Tel: 214743191, e-mail: dexterslb@hotmail.com

Vendo *Pro Evolution Soccer 3* e *Medal of Honor: Rising Sun* por € 20 cada, *Crazy Taxi* e *Gran Turismo 2* por € 10 e um sistema de som Sound Station 2 por € 40, tudo em bom estado com respectivas caixas e manuais de instruções.
Contacto: Tel: 914281455

Vendo *GTA: San Andreas* por € 35, *Metal Gear Solid 3* por € 45, *PES 3* por € 15 e *WRC 3* por € 15.
Contacto: Tel: 916110359

Vendo *GTA: Vice City*, *Prince of Persia: Sands of Time*, *XIII*, *True Crime*, *Final Fantasy X*, *TimeSplitters 2*, *Pro Evolution Soccer 3*, *Medal of Honor: Frontline*, *Broken Sword*, *Freedom Fighters*, *Mark of Kri*, *Alone in the Dark* e *Red Faction 2*. Preço discutível. Portes à parte.
Contacto: Tel: 913410516

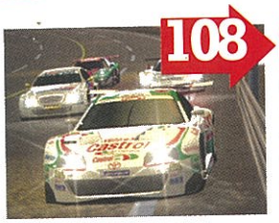
Vendo *Driv3r* por € 15 e um volante com pedais para a PS2 por € 20.

DICA RÁPIDA: NEO CONTRA PARA RECEBEREM 19 VIDAS, CARREGUEM ↑, ↑, ↓, ↓, L1, R1, L2, R2, L3, R3 NO ECRÃ DO TÍTULO.

Truques e

UM TREINO INTENSIVO NAS ARTES OBSCURAS DA PS2

100 **METAL GEAR SOLID 3**
Snake está a ser demasiado sólido para vocês? Aliviem as dores com o guia mais completo de sempre para *MGS 3*.



108 **GRAN TURISMO 4**
Em *GT 4* não são ninguém sem uma grande colecção de carros. Saibam como desbloquear todos os bólides no melhor jogo de carros da PS2.

Perdidos numa selva de jogos? Rendam-se às nossas dicas e caminhem para a liberdade.

DICA DO MÊS

CONTINUAM ENCRAVADOS MESMO DEPOIS DOS VÁRIOS GUIAS DA PSM2?

GTA: SAN ANDREAS

TÁXIS COM NITRO E USAR L3 PARA SALTAR
While Pressionem ↑⊗△⊗△⊗ □R2→. Aparece uma mensagem como confirmação.

APONTAR ARMA ENQUANTO GUIAM
Pressionem ↑↑□L2→⊗R1↓R2○. Aparece uma mensagem como confirmação.

TRÂNSITO RÁPIDO
Pressionem ↑L3R1↑→↑⊗L2⊗L1. Aparece uma mensagem como confirmação.

REDUZIR TRÂNSITO
Pressionem ⊗↓↑R2↓△L1△←. Aparece uma mensagem como confirmação.

GANGS CONTROLAM AS RUAS
Pressionem L2↑R1R1←R1R1R2→↓. Aparece uma mensagem como confirmação.

FÔLEGO INFINITO
Pressionem ↓←L1↓↓R2↓L2↓. Aparece uma mensagem como confirmação.

GERAR UM BULDÓZER
Pressionem R2L1(2)→(2)↑(2), ⊗L1←. Aparece uma mensagem como confirmação.

CARROS QUE VOAM
Pressionem ↑(2)△(2), ↑(2)←→□, R2 (2).Aparece uma mensagem como confirmação.

SUPER SALTO
Pressionem ↑↓L3R1L1→←L1← (2). Aparece uma mensagem como confirmação.

GERAR UM HOVERCRAFT
Pressionem △(2)□○⊗L1L2↓(2). Aparece uma mensagem como confirmação.

GERAR UMA QUAD
Pressionem ←(2)↓ (2)↑(2)□○△R1R2. Aparece uma mensagem como confirmação.

GERAR UM HYDRA
Pressionem △(2)□○⊗L1(2)↓↑. Aparece uma mensagem como confirmação.

MÚSCULOS NO MÁXIMO
Pressionem △↑(2), ←→□○←. Aparece uma mensagem como confirmação.

GORDURA NO MÁXIMO
Pressionem △↑(2), ←→□○↓. Aparece uma mensagem como confirmação. Nota: reduz os músculos para zero.

SEM GORDURA E MÚSCULOS
Pressionem △↑(2), ←→□○→. Aparece uma mensagem como confirmação.

VEÍCULO MORTAL
Pressionem L1L2(2), ↑↓(2), ↑R1R2(2). Aparece uma mensagem como confirmação. Qualquer veículo que conduzam torna-se invencível e capaz de destruir tudo em que toca.

SALTOS ENORMES
Pressionem △□○○□○○L1L2(2), R1R2. Aparece uma mensagem como confirmação. Obtêm uma BMX e saltem com o L3 para andar grandes distâncias.

GERAR UM MONSTER TRUCK
Pressionem →↑R1(3), ↓△(2), ⊗○L1(2). Aparece uma mensagem como confirmação.

GERAR UM PÁRA-QUEDAS
Pressionem ←→L1L2R1R2(2), ↑↓→L1. Aparece uma mensagem como confirmação.

GERAR UM STUNT PLANE
Pressionem ○↑L1L2↓R1L1(2), ←(2), ⊗△. Aparece uma mensagem como confirmação.

FESTA NA PRAIA
Pressionem ↑(2), ↓(2), □, ○L1R1△↓. Aparece uma mensagem como confirmação.

DEATH BY DEGREES

JOGAR COM ANNA WILLIAMS
Completem o jogo para desbloquear o modo de Anna, em que as armas e os itens de cura só aparecem quando são deixados cair pelos inimigos. Não há locais de *save* durante a primeira vez que jogam este modo.

THE PUNISHER

CHEAT MODE
Obtenham uma medalha de ouro no nível indicado para desbloquear o truque num sub-menu. Nota: não avançam no jogo se os truques estiverem activos.
Mortes loucas: Lucky's Bar
Faíscas das armas: Crack House
Munição infinita: Pier 74 Revisited
Invulnerabilidade: Todos os níveis
Sem Reloads: Stark Towers
Um tiro mata: Ryker's Island
Carnificina infinita: Takagi Building

CAPAS DE COMICS
Completem os modos Challenge e Punishment.

PLAYBOY: THE MANSION

TODOS NUS
No ecrã "Press Start" pressionem ⊗(3), □△○△□⊗(3).

RATCHET & CLANK 3

DESBLOQUEAR DAN
Entrem no ecrã "Edit Profile", mantenham pressionado L2 e pressionem →(4), ↑→↑←

DESBLOQUEAR NEFARIOUS:
Entrem no ecrã "Edit Profile", mantenham pressionado L2 e pressionem ↑(3), ←→↑←↑.

DESBLOQUEAR RATCHET OLD SCHOOL:
Precisam de ter um *save game* de *Ratchet and Clank* no cartão de memória para que o Ratchet antigo fique disponível na venda de armas na Phoenix Starship.

Dicas

CONTAGEM DE CÓCORAS:
Destaquem a opção "Stats" no menu principal e pressionem ↑↓←→□. O número de vezes que se sentaram em cima de um adversário no modo *multiplayer* aparece no ecrã de estatísticas.

FATO ALTERNATIVO DE QUARK:
Pressionem ↑(2), ↓(2), ←→○(2), □, ↑(2), ↓(2), ←→○□(2).

ARMA DE LASER COM LÂMINA DUPLA:
Pausem o jogo e pressionem ○□○□↑↓←(2). A chave de fendas será substituída por um laser de lâmina dupla. Nota: este código é revelado no disco de demos do jogo de Captain Quark depois de apanharem todos os Tokens.

DEMO:
Mantenham pressionado L1 + L2 + R1 + R2 no ecrã de título.

ARMAS DE BÓNUS:
Precisam de ter um *save game* de *Ratchet And Clank: Going Commando* no cartão de memória para ganharem a Lava Gun, Bouncer, Holoshield e outras armas disponíveis para compra. Completem o jogo para receberem versões mega das armas que já têm no inventário em qualquer vendedor. A RY3NO também ficará disponível no primeiro vendedor no planeta Florana.

OPÇÕES DE CHEAT:
As seguintes opções são desbloqueadas no nível de Skill Points indicado.
Cabeças Grandes *Ratchet and Clank:* 5 pontos
Parar o tempo: 10 pontos
Agente Secreto Clank: 15 pontos
IA com cabeças grandes: 20 pontos
Naves anfíbias: 25 pontos
Mundos invertidos: 30 pontos

INSOMNIAC MUSEUM:
Vão ao sítio do teletransporte em Metrapolis entre as 3:00 e as 3:59 da manhã, ou a qualquer altura depois de apanharem todos os troféus. Usem-no para chegarem ao Insomniac Museum.
O museu tem várias imagens, arte conceptual, *comics*, designs conceptuais e muito mais.

PARAFUSOS GRÁTIS:
Na Starship Phoenix eliminem o macaco na sala do computador e obtenham um parafuso de borla.

SHADOW OF ROME

GALERIA
Obtenham um ranking "Bronze" em todas as provas Normal.

MINI-JOGO UGLY DUCK FLING
Obtenham um ranking "Bronze" em todas as provas Hard.

MODO SURVIVAL
Obtenham um ranking "Silver" em todas as provas Normal.

ARENA LABYRINTH
Obtenham um ranking "Silver" em todas as provas Hard.

MINI-JOGO THE GREAT ESCAPE
Obtenham um ranking "Gold" em todas as provas Normal.

FATOS ALTERNATIVOS
Completem todos os desafios de gladiador para desbloquear um fato de gorila para Agrippa. Continuem a comprar itens a mercadores para depois desbloquearem vários fatos e uma peruca para Octavianus (Onion Head, Panda Outfit, Splitting Headache e Invisible Suit).

SKINS DE BÓNUS:
Estas *skins* podem ser usadas no modo *single player.*
Brainius: 6 Titanium Bolts
Bugnoid: 6 Titanium Bolts
Constructobot: 6 Titanium Bolts
Robo: 5 Titanium Bolts
Robo Rooster: 6 Titanium Bolts
Snowman Skin: 6 Titanium bolts
Trooper: 5 Titanium Bolts
Tuxedo Ratchet: 6 Titanium Bolts

TROFÉUS:
Annihilation Nation: Ganhem todos os desafios de Annihilation Nation.
Friends Of The Rangers: Completem todas as missões de Ranger Battle.
Nano Finder: Obtenham 200 Nanotech no modo Challenge.
Omega Arsenal: Façam upgrade a todas as armas para as versões Omega.
Skill Master: Obtenham 30 Skill Points.
Titanium Collector: Apanhem todos os Titanium Bolts.

MAP O MATIC:
Completem todos os níveis Galactic Ranger para ganharem um troféu e um Map O Matic. O novo e melhorado Map O Matic mostra as localizações dos Crystals, Gadgetrons e segredos.

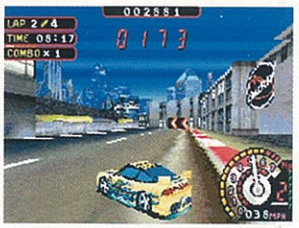
FIGHT CLUB

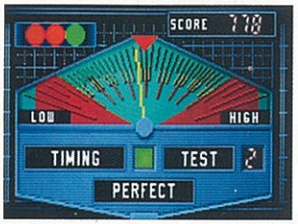
DESBLOQUEAR PERSONAGENS ESCONDIDAS
Abraham Lincoln: completem o modo Arcade com todas as personagens.
Fred Durst: completem o modo Story.
Halo: completem o modo Arcade com Fred Durst.
Richard Cheslar: ganhem pelo menos nove combates no modo Survival.

JOGAR COM UM ESQUELETO

Truques e Dicas

UM TREINO INTENSIVO NAS ARTES OBSCURAS DA PLYASTATION 2





NEED FOR SPEED UNDERGROUND 2

ENCONTRAR LOJAS ESCONDIDAS
Reparem nos sinais de trânsito pela cidade. Muitos têm formas coloridas (triângulos amarelos, etc.) que apontam o caminho para as lojas. Procurem semáforos com uma cor que brilha. Isto indica que há uma loja muito perto.

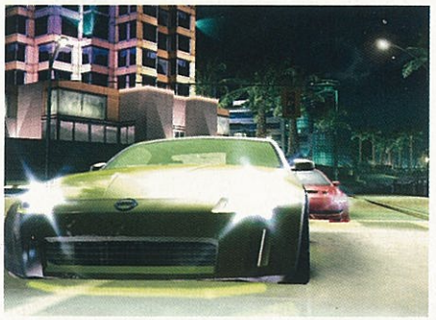
DESBLOQUEAR PEÇAS NAS CORRIDAS OUTRUN
Capôs: 4 vitórias na secção 2
Escolha de performance: 9 vitórias na secção 4
Escolha de performance: 6 vitórias na secção 5
Escolha de performance: 3 vitórias na secção 3
Jantes: 6 vitórias na secção 3
Spoiler: 4 vitórias na secção 4
Pintura: 6 vitórias na secção 4
Carroçaria: 11 vitórias na secção 5

DESBLOQUEAR CAPAS DE REVISTAS
Auto Motor: 20 vitórias na secção 5
AutoMaxx Magazine: vitórias na secção 4
Car Audio and Electronics: 6 vitórias na secção 3
Chrome und Flamen: vitórias na secção 4
Elaborare: 3 vitórias na secção 4
GTI Magazine: 11 vitórias na secção 3
GTI Magazine: 16 vitórias na secção 3
Hot 4›s: 18 vitórias na secção 3
Import Tuner: 4 vitórias na secção 5
Maxi Tuning: 7 vitórias na secção 4
Power Magazine: 32 vitórias na secção 5
Spoiler: 11 vitórias na secção 4
Sports Compact Car: 8 vitórias na secção 2
Street Car Magazine: 2 vitórias na secção 3
Street Car Magazine: 9 vitórias na secção 5
Street Tuner: 34 vitórias na secção 5
Stuff Magazine: 20 vitórias na secção 4
Super Street: 28 vitórias na secção 5
Swiss Tuner Magazine: 25 vitórias na secção 5
Turbo: 4 vitórias na secção 2

DESBLOQUEAR CARROS
Nota: a ordem poderá mudar dependendo de que URL escolhem primeiro.
Audi A3, Acura RSX: completem URL #6
Hummer H2, Hyundai Tiberon: completem URL #2
Infiniti G35 Coupe: complete URL #9
Lexus IS300, Toyota Supra: completem URL #4
Lincoln Navigator, Cadillac Escalade: completem URL #1
Mazda RX-7: completem URL #12
Mazda RX-8: completem URL #8
Mitsubishi 3000GT: completem URL #10
Mitsubishi Eclipse GSX, Audi TT: completem URL #7
Mitsubishi Lancer Evolution VIII: completem URL #14
Nissan 350Z, Ford Mustang GT: completem URL #13
Nissan Sentra SE-R Spec V, Toyota Celica: completem URL #3
Nissan Skyline GT-R R34: completem URL #15
Pontiac GTO: completem URL #11
Subaru Impreza WRX STi: completem URL #16

DICAS
$ 1000 em Career, RX-8 e Skyline em Quick Race: ←←→ⓇⓇ→ L1 L2
$ 200 em Career: ↑↑↑← R1 R1 R1 ↓
Todos os Circuit Tracks: ↓ R1 R1 R1 R2 R2 R2 Ⓡ
Pintura do Burger King: ↑↑↑↑↓↑↑←
Desbloquear todos os bónus: L2 R2 L1 R1 ↑↓→←
Desbloquear um Hummer H2 Capone: ↑←↑↑↓←↓←
Desbloquear a pintura Best Buy: ↑↓↑↓↓↑→←

CÓDIGOS DE UPGRADE
Introduzam estes códigos no ecrã de Start:
Desbloquear Performance Level 1: L1 R1 L1 R1 ←←→↑
Desbloquear Performance Level 2: R1 R1 R1 R1 ←→↑↓
Desbloquear Visual Level 1: R1 R1 ↑↓ L1 L1 ↑↓
Desbloquear Visual Level 2: L1 R1 ↑↓ L1 ↑↑↓



Criem um lutador e dêem-lhe o nome de "Skeleton".

FIFA SOCCER 2005

DESBLOQUEAR

1000 GAME POINTS
Entrem no Career Mode, Practice Mode, Jukebox, Set Pieces, Tournament Mode e criem um torneio.

10000 GAME POINTS
Tornem-se um treinador de 5 estrelas, ganhem a EFA e a Liga dos Campeões.

2000 GAME POINTS
Ganhem cinco jogos seguidos e derrotem uma equipa de 5 estrelas.

4000 GAME POINTS
Qualifiquem-se para as competições europeias no modo de carreira e joguem online.

6000 GAME POINTS
Ganhem um torneio, criem um jogador, sejam promovidos, façam um chapéu em campo, marquem um pénalti, ganhem um jogo internacional ou ganhem por mais de cinco golos.

8000 GAME POINTS
Completem uma carreira.

EASY GOAL FROM PENALTY
Para marcarem pénalties fáceis, pressionem ◎ sem qualquer direcção.

RESTAURAR ESTATÍSTICAS FÍSICAS
Gravem o jogo depois de uma partida no modo Career. Saiam do jogo, recarreguem o *save game* e verão as estatísticas de condição física dos vossos jogadores aumentadas.

METAL GEAR SOLID 3

DESBLOQUEAR CAMUFLAGEM BANANA
Obtenham o tempo mais alto em todas as fases de Snake vs. Monkey.

UM REVÓLVER COLT
Escolham a arma da direita durante o duelo final.

MODO DE DIFICULDADE EXTREME
Completem o jogo uma vez.

VÍDEO DE INTRODUÇÃO NO ECRÃ DE TÍTULO
Completem a Virtuous Mission.

FARDA DE MECÂNICO
No segundo armário à direita em Groznjy Grad.

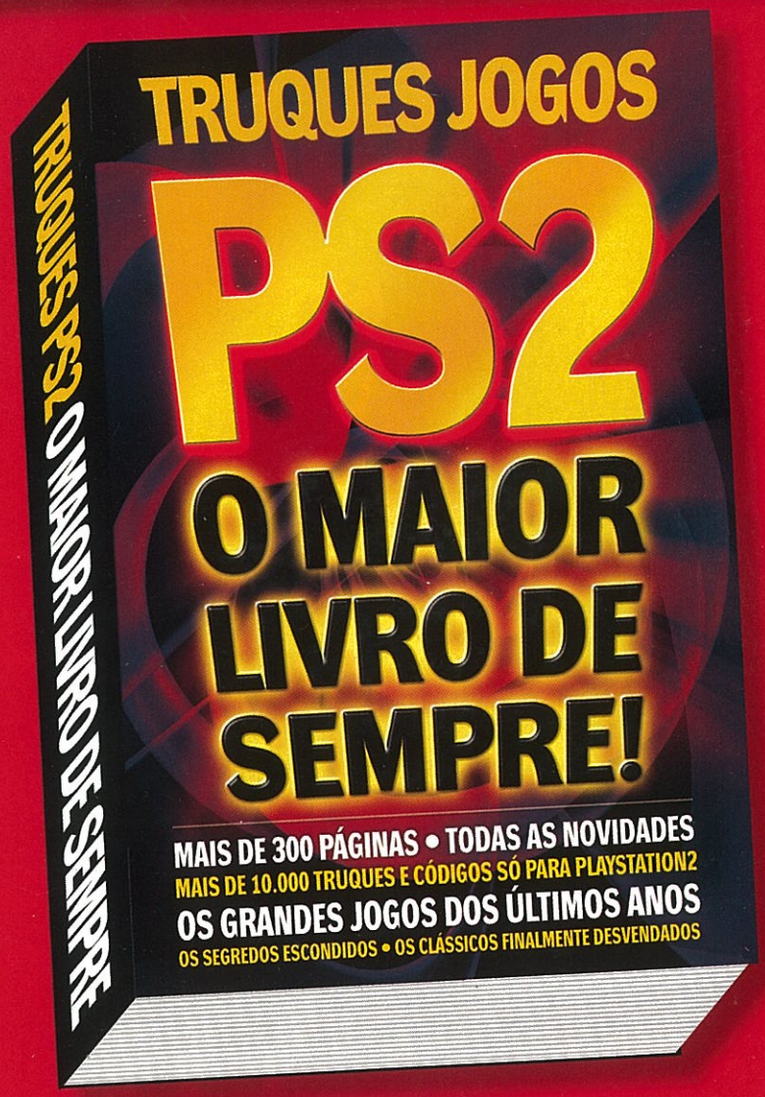
MOSIN NAGANT
Derrotem The End apenas com a MK22.

CAMUFLAGEM DE MUSGO
Derrotem The End aproximando-se dele sorrateiramente durante o combate e apontando-lhe uma arma.

SUITIN
No cacifo onde põem Major Raikov (na segunda vez que vão a Groznjy Grad).

CAMUFLAGEM FURTIVA
Encontrem e eliminem os 64 sapos Kerotan.

Imprescindível!



Apenas €7,99

Ape Escape 2
Baldur's Gate: Dark Alliance 2
Beyond Good and Evil
Burnout 3: Takedown
Castlevania: Lament Of Innocence
Catwoman
Centre Court: Hard Hitter
Champions of Norrath: Realms Of Everquest
Chaos Legion
Deus Ex: The Conspiracy
Devil May Cry
Devil May Cry 2
Disgaea: The Hour of Darkness
Driv3r
Dynasty Warriors 4
FIFA 2005
Final Fantasy X
Final Fantasy X-2
Gran Turismo 3: A-Spec
Grand Theft Auto 3
Grand Theft Auto: Vice City
Grand Theft Auto: San Andreas
Jak and Daxter: The Precursor Legacy
Jak 2: Renegade
Legacy of Kain: Blood Omen 2
Legacy Of Kain: Soul Reaver 2
Legacy Of Kain: Defiance
LMA Manager 2004
Manhunt
Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty
Midnight Club: Street Racing
Midnight Club 2
Mortal Kombat: Deadly Alliance
Mortal Kombat: Deception
Need For Speed: Hot Pursuit 2
Need For Speed: Underground
Onimusha 3: Demon Siege
Primal
Prince of Persia: The Sands of Time
Pro Evolution Soccer 4
Project Zero 2
Quake 3: Revolution
Ratchet & Clank 2: Locked & Loaded
Resident Evil Outbreak
Silent Hill 4
Sly 2
SOCOM 2: US Navy SEALS
Soul Calibur 2
Star Ocean: Till The End Of Time
Star Wars: Battlefront
The Getaway
The Sims
The Way Of The Samurai 2
Tom Clancy's: Splinter Cell Pandora Tomorrow
Tomb Raider: The Angel of Darkness
Tony Hawk's Underground 2
True Crime: Streets Of L.A.
V-Rally 3
Worms Blast
X-Men 2: Wolverine's Revenge
Yu- Gi-Oh Duelist of the Roses
Zone Of The Enders: The 2nd Runner
E muito mais...

O ÚNICO LIVRO DE TRUQUES EXCLUSIVO PARA PLAYSTATION2

Já nas bancas

Caso não encontre à venda encomende directamente - Portes Grátis.

RECORTE OU FOTOCOPIE ESTE CUPÃO E ENVIE COM CHEQUE OU VALE POSTAL DE 7,99 € PARA: REMESSA LIVRE N.º 16001 - 1951-970 LISBOA (NÃO NECESSITA DE SELO)

NOME: _____

MORADA: _____ CÓDIGO POSTAL: _____

TELEFONE: _____ E-MAIL: _____

N.º CONTRIBUINTE (OBRIGATÓRIO): _____ CHEQUE Nº: (À ordem de GOODY S.A.) _____

PARA ESCLARECIMENTOS TELEFONE 218 621 543 (PAULA CANELHA)

TRUQUES JOGOS PS2

STOP! JOGO ARRUINADO
A sério, usar este guia irá estragar o vosso prazer de jogar *MGS3*, por isso, *por favor* só recorram a ele se estiverem mesmo encalhados, ou se já forem na segunda tentativa e quiserem saborear os segredos perdidos. OK?

VAI UMA COBRA PARA O ALMOÇO?

METAL GEAR SOLID 3

Todos os segredos, atalhos e soluções, incluindo estratégias para enfrentar os *bosses*, chapéus de crocodilos, senhoras nuas, a espingarda Mosin Nagant e 37 dicas que não vêm no manual de instruções.

7 DICAS DE SOBREVIVÊNCIA ESSENCIAIS ...COM MAJOR ZERO

MAJOR ZERO

"Viva, Snake. Não vais sobreviver por muito tempo na selva sem aprenderes as técnicas básicas de sobrevivência. Algumas já deram jeito em *MGS 2*, mas como tal só se repetirá daqui a 40 anos, resolvemos publicá-las outra vez. E não te atrevas a repetir o que eu disse e rematar com um "Percebido". OK?"

SNAKE

"Certíssimo, Major. Se não quiser que eu repita que não vou durar muito na selva sem aprender as técnicas básicas de sobrevivência, algumas das quais apareceram em *MGS 2*, basta dizer. Major? Major? Estou a ter problemas de recepção... Percebido."

2 RECARREGAMENTO INSTANTÂNEO

Estão frustrados por causa dos recarregamentos? Desprevenidos nas batalhas de *bosses*? Não esperem pelas longas animações dos *reloads*; cliquem duas vezes no R2 para fechar e voltar a abrir o menu de armas. A arma aparece por magia totalmente carregada na vossa mão, o que é excelente com armas lentas mas potentes como a RPG contra inimigos como The Boss e só têm uma breve oportunidade para disparar.

1 CURSO DE CQC

Um bom conhecimento de Close Quarters Combat (CQC) pode transformar a forma como lidam com as situações de alerta. Em vez de perderem minutos a esconderem-se na vegetação e a disparar a MK22 ao acaso, podem irromper por um grupo de guardas e eliminá-los em segundos. Como funciona? Sigam o nosso diagrama:

INÍCIO

1 ARREMESSO
Mantenham ◎ + direcção no analógico.
O arremesso atordoa os guardas, se estiverem a usar uma arma CQC (como a MK22). Os que têm escudos anti-motim são vulneráveis, mas mais difíceis de agarrar. Os guardas de elite de Ocelot não podem ser atirados.

2 AGARRAR
Mantenham ◎ – nenhuma direcção
Snake luta com um guarda até o agarrar pelo pescoço e usa-o como escudo humano. Se estiverem rodeados por muitos guardas, cuidado, eles tentam salvar-se uns aos outros. E não apertem demais, senão (ver esquerda)...

3 GARGANTA CORTADA
Pressionem ◎ firme
Snake saca da faca e corta a garganta do guarda.

8 ARRASTAR
Stick Analógico
Usem o Analógico esquerdo para arrastar a vossa vítima, o que vos permite encostá-lo contra cercas electrificadas ou arrastá-los para areias movediças. Doentio.

4 INTERROGAR
Mantenham L3
Mantenham L3 para interrogar um guarda na ponta da faca. Se resistirem, tentem outra vez e eles revelam informações sobre a localização dos seus aliados, armas escondidas e a frequência dos canais de rádio (que cancelam alertas ou sobem a resistência).

5 SUFOCAR/PARTIR PESCOÇO
Pressionem ◎ repetidamente
Ajustem a intensidade com que carregam no botão para deixar a vítima inconsciente ou matá-la.

6 ESCUDO
Pressionem ◎
Snake usa um guarda como escudo humano. Assim pode disparar na primeira pessoa (pressionem ▢).

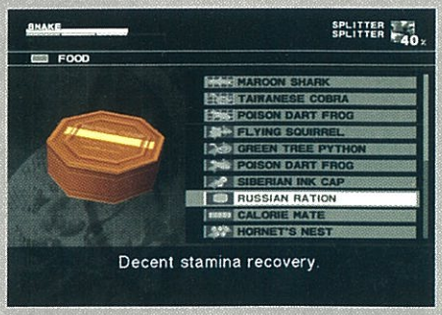
7 ATIRAR DEPOIS DE PRENDER
◎ + direcção no analógico
Isto atira o guarda para o chão, o que torna mais fácil levantá-lo quando ele se levanta. Apontem à cabeça ou às calças.

3 DICAS PARA A CÂMARA

Usem o analógico direito para maximizar o campo de visão com a câmara externa, sobretudo quando é usada com o sonar, e sabem que está lá alguém mas não vêem nada. A perspectiva na primeira pessoa pode ser superior, mas se um inimigo atacar de repente, não se conseguem mexer.

4 O QUE É STAMINA?

Manter a Stamina (forma física) alta – barra cinzenta no canto superior esquerdo – é a única forma de recuperar a saúde. Quanto mais alta, mais depressa Snake se cura. Se baixar, deixa de conseguir respirar, correr, apontar ou de se agarrar. Cada comida tem um efeito, por isso cacem com inteligência. A Stamina cai muito quando nadam (ou são atacados por sanguessugas), correm, não curam as feridas e quando são atingidos por dardos tranquilizantes, como na batalha com The End.



5 COMO CURAR FERIDAS

Funciona como o menu de armas L2/R2. Não se esqueçam que embora tenham de usar tratamentos específicos para cada tipo de ferida, não têm de as aplicar por ordem (por exemplo, podem ligar a ferida antes de remover a bala). É fundamental curar as feridas imediatamente, principalmente durante as batalhas com bosses. Se ficarem sem itens de cura, podem procurar medicamentos (disfarçados de ervas), ou curar a ferida em parte (nunca perdem a faca, por isso, podem sempre remover a bala). Nas secções interiores, tentem derrubar e abanar (larguem as armas e mantenham o ▢) cientistas para fazê-los deixar cair medicamentos. As feridas curam-se a tempo, mas as balas ficam alojadas no corpo.

6 CURSO DE CAÇA TOP DEZ COMIDA

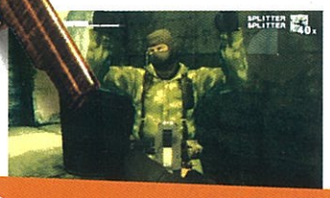
"Olá outra vez. Aqui têm os alimentos com as melhores propriedades para recuperar Stamina – numa lista por ordem de sabor e facilidade de obtenção – e onde encontrá-los. Também incluí uma lista de alimentos "especiais" como os adormecedores cogumelos Baikal. Agora vou comer uma Cobalt Blue Tarantula e Yabloko Moloko."

Menu

1. Calorie Mate
2. Instant Noodles
3. Indian Gavial
4. King Cobra
5. Markhor
6. Golova Fruit
7. Baikal Mushroom
8. Spatsa
9. Snake Liquid/ Solid/Solidus
10. Tsuchinoko

7 IMOBILIZAR E ABANAR

Imobilizar um guarda era a única forma de assegurar Dog Tags em *MGS 2*, e o mesmo se aplica aqui. Esgueirem-se pelas costas de um guarda, apontem uma arma mortal (não a MK22) à cabeça (ou às pernas) no modo da primeira pessoa (R1) ou derrubem-no usando CQC e acertem-lhe nas zonas sensíveis enquanto se levanta. Imobilizar um guarda – e apontar à cabeça ou às pernas – faz com que ele se abane e deixe cair itens importantes. Alguns guardas resistem, pelo menos até sacarmos do RPG e o apontarmos ao seu "abono de família". Também vale a pena "agitar" guardas mortos ou inconscientes levantando o corpo (larguem a arma R2 e mantenham ▢), depois deixem-nos cair para que os itens caiam da roupa.



Atirem Smoke Grenades e os cães não vos vêem

ONDE ENCONTRAR... TUDO

L2 ITENS	LOCALIZAÇÃO
Sumo	Em todo o lado
Caixa de cartão A	Rassvet
Caixa de cartão B	Tikhogornyj: Tikhogornyj: atrás de queda de água
Caixa de cartão C	Grozynj Grad Southeast
Câmara	Grozynj Grad 1F
Boné de crocodilo	Chynoryj Prud
Chave A	Graniny Gorki Lab B1
Chave B	Oeste
Chave C	Krasnogorje Mount (no topo)
Medicamentos	Tikhogornyj: atrás de queda de água
Detector de minas	Em todo o lado
Óculos de visão nocturna	Rassvet
Óculos de visão térmica	Chyomaya Peschera
	Bifurcação
	Rassvet

FACE PAINT	
Desert	Ponizovje
Infinity	Ver em baixo
Kabuki	Tikhogornyj
Mask	De início
Oyama	Graniny Gorki Lab: 1F
Rain Drop	Dremuchij North
Snow	Bolshaya Past Base
Splitter	Default
Water	Desconhecida
Woodland	De início
Zombie	Rassvet

Ganhar pintura facial Infinity: completem o jogo em menos de cinco horas, menos de 25 saves, sem continues, sem alertas, sem morrer, com menos de 20 ferimentos, sem medicamentos e sem itens especiais.

R2 ITENS	LOCALIZAÇÃO
Chaff Grenade	Rassvet
Cigar Gas Spray West	Em todo o lado
Claymore	De início
Microfone Direccional	Em todo o lado
Granada	Graniny Gorki Lab B1
Lenço atordoante	Em todo o lado
	De início
M1911A1	Em todo o lado
M37	Graniny Gorki Lab B1
	Oeste
M63	De início
Revista	Chyornaya Peschera
MK22	Gruta
Mosin Nagant	Svyatogornyj Este
Armadilha	De início
Phosphorous Grenade	De início
RPG-7	Sokrovenno Norte
	Em todo o lado
SAA	Em todo o lado
Scorpion	Krasnogorje
	Encosta
Granada de Fumo	De início
Stun Grenade	Armas Grozynj Grad
Faca de sobrevivência	Laboratório: Ala Este
SVD	Em todo o lado
TNT	Em todo o lado
Tocha	De início
	Ponizovje Oeste
XM16E1	Em todo o lado
	Chyomaya Peschera
	Bifurcação
	Graniny Gorki Lab
	Exterior: muros interiores

CAMUFLAGEM	LOCALIZAÇÃO
Animals	Esgotar Stamina de Ocelot
Banana	Snake Vs. Monkey
Black	De início
Choco Chip	Bolshaya Past South
Cold War	Esgotar Stamina de Volgin
Fire	Esgotar Stamina de The Fury
Flecktarn	Desconhecida
Fly	Armas Groznyj Grad
	Laboratório: Ala Este
Ga-Ko	Chyornyj Prud
Grenade	Download
Leaf	De início
Maintenance	Armas Groznyj Grad
	Laboratório: Ala Este
Moss	Esgotar Stamina/Imobilizar
	The End
Mummy	Download
Officer	Armas Groznyj Grad
	Laboratório: Ala Este
Rain Drop	Download
Santa Claus	Download
Scientist	Rassvet
Snake	Esgotar Stamina de The Boss
Sneaking	Armas Groznjy Grad
	Laboratório: Ala Este
Snow	Gruta Chyornaya Peschera
Spider	Esgotar Stamina de The Fear
Spirit	No inventário depois de derrotarem The Sorrow
Splitter	Bolshaya Past South
Stealth	Completem o jogo sem alertas/encontrem todos os Kerotans
Stripe	Esgotar Stamina de The Pain
Tuxedo	Completem o jogo uma vez
Water	Bolshaya Past Base
Yodobashi	Download

AS BATALHAS DE BOSS

A PSM2 revela as estratégias secretas mais inteligentes para esmagar a equipa Cobra e reduzir os tempos no modo Boss.

MAIS! STAMINA KILLS EXPLICADOS

1 REVOLVER OCELOT

APANHEM-NO! Escondam-se imediatamente atrás de rochas à esquerda ou na árvore na parte inferior direita. Aqui há munições extra e debaixo da árvore, mas não parem. O ponto fraco de Ocelot é que ele só tem 12 tiros e depois pára e recarrega; saiam do esconderijo, mudar para a perspectiva na primeira pessoa e eliminá-lo. Tal como todos os *bosses*, só têm três disparos até este ciclo voltar a iniciar. Usem a AK47 e encham-no de chumbo, ou optem por *headshots* certeiros. Não fiquem demasiado confiantes enquanto estão escondidos; a equipa de apoio de Ocelot dispara tiros certeiros e ele pode usar um rasto de ricochete laranja para vos atingir atrás das rochas. Mantenham-se escondidos; estejam atentos à sua posição e ataquem quando ele recarregar.
Dica Stamina Kill: Usem uma MK22 não-silenciada quando ele parar para recarregar. Repitam.

ENGANEM-NO! Tentem atingir o ninho de vespas por cima da cabeça de Ocelot para o distrair. Em alternativa, podem atirar ao chapéu dele. Se avançarem para a frente da plataforma, Ocelot desafia-vos para um duelo ao estilo do Velho Oeste. Se já acabaram o jogo e têm o revólver SAA, rodem-no para o distrair (modo primeira pessoa + cima/baixo no analógico direito) e usem os tiros de ricochete.

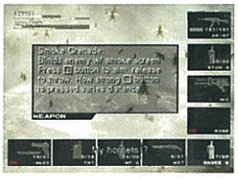
pressionem ⓐ para saltarem a conversa do CODEC...

2 THE PAIN

APANHEM-NO! O truque é saltar entre plataformas (há uma no topo direito do ponto onde começam) para se desviarem dos ataques, depois deslizem para treparem para uma plataforma e disparem quando ele parar. Usem a camuflagem Water (ou Black) para se manterem invisíveis debaixo de água. Nadem, alternem entre plataformas e disparem *headshots*. A meio do caminho, The Pain tira a máscara e começa a usar Bullet Bees; se forem atingidos usem o menu Cure (faca, desinfectar, ligadura, estancar hemorragia) para manter a Stamina. Quando ele ficar coberto de abelhas, não conseguem atingi-lo, por isso sejam pacientes. Também podem atirar debaixo de água. The Pain anuncia os seus ataques com palavras como "Grenade"!

Dica Stamina Kill: Usem a MK22 para dispararem headshots *quando as abelhas dispersarem. Para descobrirem a sua camuflagem Hornet Stripe (que vos torna invulnerável a vespas, sanguessugas e aranhas), vão para a direita da saída da gruta (a norte) e sigam o caminho à volta. Podem rebolar para fora do parapeito para a plataforma onde está The Pain.*

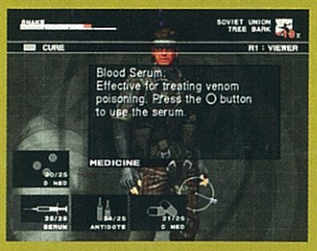
ENGANEM-NO! A melhor táctica é atingi-lo com uma granada (de qualquer tipo, mas Smoke tem o maior alcance) para despedaçar o seu escudo de abelhas e criar uma oportunidade para disparar. A caçadeira é letal. Com uma combo granada/caçadeira repetida, ele estará morto em pouco tempo.



3 THE FEAR

APANHEM-NO! Depois da *cutscene*, usem o menu Cure para neutralizar o veneno. Fiquem quietos, coloquem os óculos de visão térmica e olhem para cima. The Fear salta de árvore em árvore, mas se conseguirem atingi-lo (usem a AK47, XM16E1 ou M37) antes que ele dispare, salta para outra árvore e podem repetir o esquema sem se mexerem. Se ele fugir, façam *scan* aos topos das árvores para ver se há movimento até ele revelar a sua posição. O chão está cheio de armadilhas (pressionem ⓐ se forem apanhados por uma corda) mas são facilmente detectáveis com os óculos de visão térmica.
The Fear é rápido, mas a sua camuflagem óptica reduz-lhe a Stamina, obrigando-o a fugir e comer. É a vossa oportunidade de agir. Se ele disparar a besta (x3), rebolem.
Dica Stamina Kill: Usem a técnica de envenenar a comida para reclamar a camuflagem Spider, que aumenta o vosso índice de camuflagem mas esgota rapidamente a Stamina.

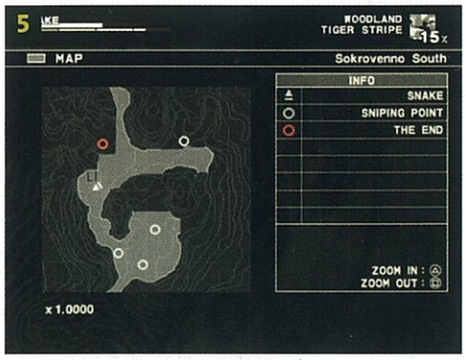
ENGANEM-NO! Quando a Stamina de The Fear cair para metade, ele procura comida já preparada. Atirem rações enjauladas (sapos, cogumelos ou comida podre). O veneno fá-lo vomitar; podem esgueirar-se e disparar, o que é vital para as Stamina Kills. Rodem a comida com Claymores ou TNT e preparem uma surpresa especial.

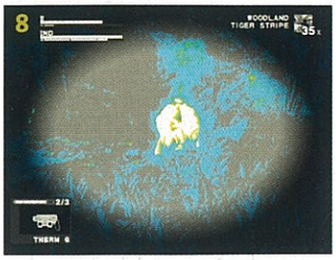


4 THE END

APANHEM-NO! Uma tortura.
Um duelo com The End pode demorar duas horas. No início, usem a cura do veneno, pressionem START e consultem o mapa. A batalha decorre em três enormes arenas, e os potenciais pontos de esconderijo/*sniper* de The End aparecem indicados por círculos cinzentos. Se não tiverem uma *sniper rifle* (SVD), corram para a esquerda e apontem à cabana do meio.
The End começa sempre escondido a norte da cabana. Quando ouvirem o grito dele, olhem imediatamente para o mapa – a sua posição está marcada a vermelho. Mantenham-se deitados e respondam com um rápido tiro de *sniper*, ou então corram em direcção a ele. Se tiverem sorte, poderão persegui-lo e atacá-lo com uma caçadeira, AK47 ou XM16E1. Coloquem os óculos de visão térmica e assim poderão ver as suas pegadas, o que vos permite segui-lo durante toda a batalha. Se o perderem, vão aos potenciais esconderijos (a cinzento) lentamente e com método para que ele não vos veja a aproximarem-se (escolham a camuflagem certa), ou – melhor – corram de um lado para o outro e espicacem-no com um tiro e depois consultem o mapa. Podem usar CQC quando estiverem muito perto, mas The End responde com Stunt Grenades. Cuidado – se forem apanhados durante a batalha, The End captura-vos e terão de recomeçar da prisão Graniny Gorki. Se forem atingidos com um dardo curem-se rapidamente, senão o ecrã fica preto.
Quando o virem, dêem três tiros até ele capitular. Mantenham sempre a Stamina no máximo, há por aqui muita comida. Experimentem os Markhors a norte.
Dica Stamina Kill: Quando a sua Stamina cai, The End usa uma oração da floresta para a recuperar 100%; a vantagem é que vocês notam e ele estará iluminado por um raio de luz brilhante. Uma Stamina Kill normal com a MK22 dá-vos a sniper rifle *Mosin Nagant de The End, mas para lhe roubarem a camuflagem Moss terão de o agarrar aproximando-se sorrateiramente por trás (ver Tutorial Movies no menu principal do jogo). Ele resiste, mas apontem sempre a arma ao gancho das pernas e à cabeça para o fazer cair à terceira.*

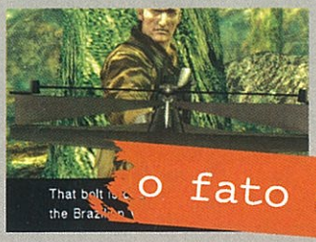
ENGANEM-NO! Podem atingir o papagaio de The End com um dardo tranquilizante e comê-lo. Em geral está empoleirado na esquina da cabana das munições em Sokrovenno South, mas o local varia com a dificuldade. É possível saltar esta batalha se eliminarem The End com um disparo *sniper* depois da *cutscene* em Ponizovje Warehouse: Exterior antes que ele volte para dentro. Podem ganhar a SVD antes, indo pelo caminho da esquerda (em Ponizovje West) a partir do rio Ponizovje principal protegido. A entrada está escondida, mas aparece no mapa. Podem gravar durante a batalha com The End, reiniciar o jogo e adiantar o relógio interno da PS2 uma semana. Carregarem o jogo e The End morreu, mas a equipa de apoio despreza-vos por serem reles.





O QUE SÃO STAMINA KILLS?

Se reduzirem a Stamina de um *boss* para zero, ficam com a sua camuflagem e ganham poderes. Por exemplo, a camuflagem Animal de Ocelot impede que a vossa arma trema quando a Stamina estiver em baixo, enquanto a camuflagem Moss de The End dá-vos 100% de camuflagem quando se deitam. Para obter uma Stamina Kill, terão de eliminar o *boss* usando a MK22 e não armas letais. É complicado, mas nós temos as melhores estratégias...


That bolt is the Brazilian

o fato Sneaking reduz os danos para metade

SNAKE DE VIGIA

"Viva, daqui Snake, armado com os meus belos binóculos e sempre fiel à missão. Há quem ache as fotos seguintes excitantes, mas eu não. Se um pensamento maldoso entrar no meu cérebro, deito-me num arbusto húmido e penso nas *cutscenes* de *MGS 2* até esfriar a cabeça."

1

The KGB has promised to lend us one of their communications satellites

Local: ⓑ1 para espreitar para cima no avião antes da Op Snake Eater.

2

Local: na cela da esquerda ao fundo da prisão Graniny Gorki.

3

Local: no rés-do-chão da biblioteca do laboratório Graniny Gorki.

4

Local: na sala de estar do cientista do laboratório Graniny Gorki.

5

Local: na sala dos cacifos na base militar Grozny Grab.

Truques e Dicas

UM TREINO INTENSIVO NAS ARTES OBSCURAS DA PLAYSTATION 2

5 THE FURY

APANHEM-NO! The Fury patrulha uma série de corredores com uma pequena plataforma a dividir a entrada. Usem a camuflagem Black e evitem as suas rajadas de fogo, custe o que custar. Se forem atingidos, curem-se imediatamente. O segredo é evitar o centro do corredor e patrulhar os extremos norte e sul à espera que The Fury apareça. Embora a parte norte proporcione maior protecção (o sul tem um abismo), é mais difícil olhar para baixo na terceira pessoa. Esperem que The Fury apareça (os óculos de visão térmica talvez ajudem, mas tornam-se confusos por causa das chamas) e eliminem-no com a AK47, o RPG ou granadas. Ele fica atordoado e vocês podem repetir o processo. Experimentem *headshots* de SVD para o eliminar no ar, seguidos de um tiro de caçadeira logo que ele aterrar. Se pegarem fogo, mudem de roupa ou rebolem (pressionem X enquanto correm).
Dica Stamina Kill: precisam da Mosin Nagant se quiserem ter hipóteses. Não têm? Aproximem-se sorrateiramente de The Fury por trás com a MK22, mas é complicado.

ENGANEM-NO! Podem atirar aos canos de água por cima dos corredores para apagar as chamas ou deixar The Fury confuso. A melhor táctica é usar a faca. Uma combo rápida arranca-lhe o fato provocando grandes danos. Podem atirar aos barris na ponta norte. Se tiverem a camuflagem Fire, aumenta exponencialmente as vossas hipóteses de ganharem.

6 THE SORROW

APANHEM-NO! Esta não é bem uma batalha, mais um puzzle. Não conseguem matar The Sorrow e apenas andam de um lado para o outro a desviar-se dos fantasmas (a quantidade depende de quantas pessoas já mataram) até chegarem ao fim e morrerem. Podem avançar para o redemoinho, é um efeito visual engraçado, mas... nada. Solução? Pensem bem na situação, usem o Codec e se tudo falhar, leiam mais abaixo.
Dica Stamina Kill: desviem-se dos fantasmas e toquem em The Sorrow para ganharem a camuflagem Spirit. É difícil, principalmente se tiverem eliminado muitos guardas.

ENGANEM-NO! A solução é uma grande artimanha. Snake está em coma e vocês têm de morrer. O truque é usar o Revival Pill para voltar à vida, mas isto só pode ser activado no menu 'Snake is Dead' clicando no L2 – o jogo reage.

Em bicos de pés na primeira pessoa: manter L2 / R2

7 GENERAL VOLGIN

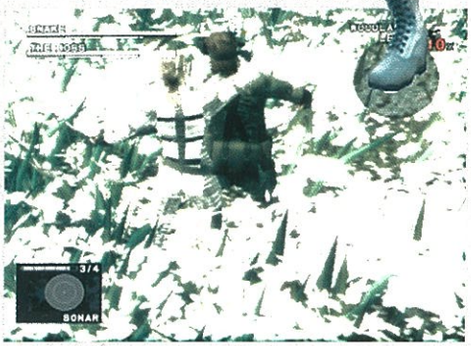
APANHEM-NO! General Volgin é protegido por um escudo electrificado e só se consegue feri-lo quando ele descansa entre os ataques ou se vira de costas para se ligar. Aproveitem estes momentos em que ele está vulnerável: corram e usem CQC (◎ + direcção no analógico), recuem dois passos e ataquem até o escudo reaparecer. Fujam. Repitam. Não deixem que Volgin vos atinja enquanto têm uma arma projéctil, senão absorvem toda a sua munição. O tempo é vosso inimigo, por isso não parem de correr e atacar e invistam quando o escudo cair. Usem o uniforme Sneaking e equipem-se com a M37 como isco; a seguir larguem-na e invistam depois de ele disparar.
Dica Stamina Kill: só conseguem deixar Volgin inconsciente quando ele estiver de costas ou quando se distrair. A vitória dá-vos a camuflagem Cold War.

ENGANEM-NO! Equipem-se com o disfarce Raikov para dar um choque a Volgin e disparem algumas vezes – só funciona uma vez. Volgin também é vulnerável quando grita "Whose side are you on?" quando Ocelot o distrai (apoiando Snake), por isso deixem correr. Podem atirar cogumelos Glow Cap para deflectir os seus ataques electrificados, e disparar para os canos de água por cima da secção central desactiva temporariamente o seu escudo. A forma mais reles de ganhar é usar o lenço com clorofórmio depois de um ataque físico para o derrubar. Tem melhor efeito depois de um ataque em corrida.

8 THE BOSS

APANHEM-NA! Vistam a melhor camuflagem (Snow), mas não usem o uniforme de cientista, porque vos impede de usar armas projécteis. Escondam-se no cenário e cravejem The Boss com *headshots* à distância, ou revelem a vossa posição e envolvam-se em CQC. Quando The Boss vos agarrar, pressionem rapidamente ◎ para inverter o arremesso dela. Acertem-lhe com a RPG ou a AK47 quando ela estiver no chão. O tempo é vosso inimigo, por isso não fiquem escondidos para sempre. The Boss usa um padrão de ataques repetidos, por isso é relativamente fácil prever o seu próximo movimento.
Dica Stamina Kill:

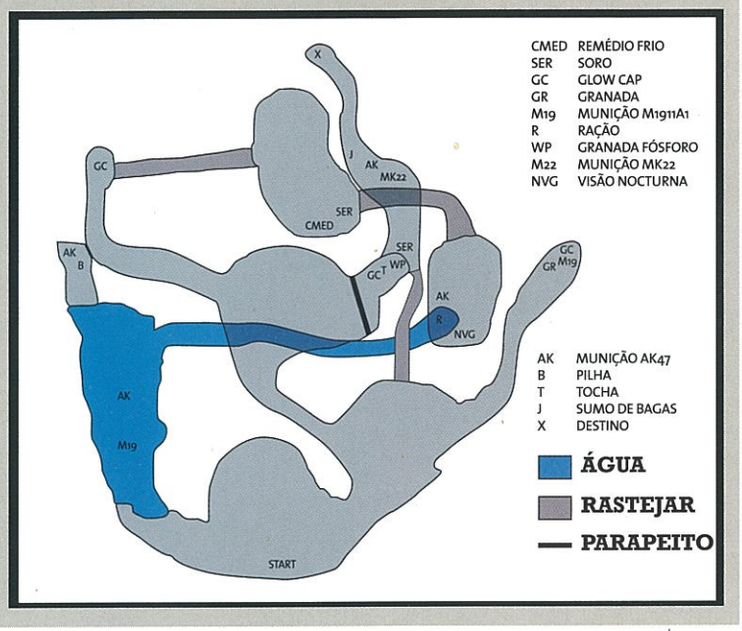
ENGANEM-NA! The Boss faz bluff e finge que vos vê. Se tiverem um índice de camuflagem alto, disparem contra enquanto ela espreita às árvores. Os óculos de visão térmica ajudam a vê-la através das flores ondulantes. Usem a pintura facial Monkey para provocar confusão e disparem. Só precisam de 60 de camuflagem para ficarem invisíveis a distâncias moderadas – The Boss não vê muito bem.



6 SECÇÕES DIFÍCEIS – RESOLVIDAS!

1 AS GRUTAS

Usem o charuto como luz de emergência e agarrem na tocha. Apanhem todos os objectos – incluindo os óculos de visão nocturna – antes de saírem da Chyomaya Peschera Cave e activem a *cutscene* da batalha com o *boss*. Se ficarem encalhados, usem o mapa do menu Pause para descobrir entradas escondidas. Algumas secções só podem ser acedidas rastejando por túneis estreitos que são difíceis de detectar.



2 MATEM THE END CEDO

É importante que sigam pelo caminho da esquerda a partir de Sokrovenno South (para Sokrovenno West) antes de chegarem a Ponizovje Warehouse: Exterior. Entrarão numa pequena área de docas protegida por guardas; eliminem-nos ou passem sorrateiramente. Apanhem a *sniper rifle* SVD que está na sala no topo norte. Agora poderão eliminar The End antes que ele volte para dentro imediatamente depois da *cutscene*.

3 BONÉ DE CROCODILO

Nos pântanos, Chynoryj Prud, dirijam-se para o extremo esquerdo perto dos troncos flutuantes. Podem nadar por baixo para chegarem a uma nova secção (consultem o mapa no menu Pause). Saiam da água e sigam para norte até chegarem à árvore grande sobranceira à água. Trepem, balancem-se e deixem-se cair (pressionem ⊗ para cair e △ para se agarrarem) para o cabo por cima do pântano. Na ponta do cano terão de se deixar cair e agarrar ao cabo mais abaixo e balançar-se para norte. Chegarão a uma pequena encosta onde encontram o boné de crocodilo. Usem-no em águas pouco profundas para enganar os guardas ou ergam a cabeça para os assustar.

4 LUTAR COM 8 SOLDADOS DE OCELOT

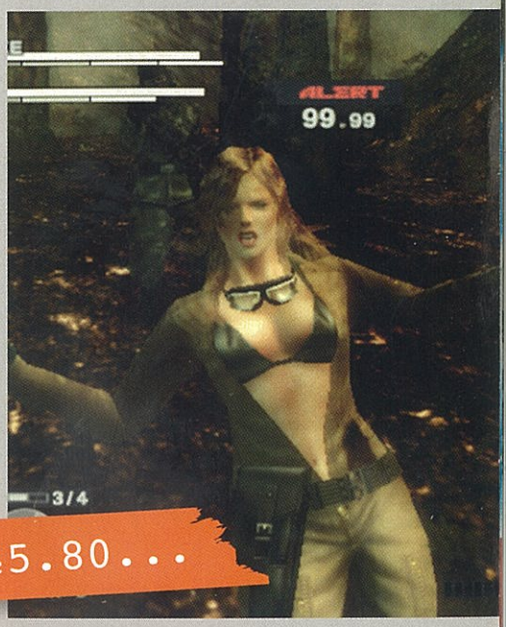
Esqueçam CQC. Os guardas de elite de Ocelot só podem ser atingidos com tiros ou granadas. Quando despertarem a sua atenção, escondam-se debaixo da cama e eliminem os quatro primeiros guardas com uma sequência de Stun Grenades atiradas à porta e à direita do quarto. Saiam do quarto e usem o radar para detectar o guarda mais próximo; virem à esquerda e atirem contra o primeiro por trás pelas brechas na parede. A única parte difícil é encontrar o último guarda. Parece que ele está por cima de vocês, mas não o conseguem ver porque está nas plataformas lá em cima; protejam-se e atirem à cabeça. Podem usar o alçapão (por onde Eva foge) para entrar nos túneis subterrâneos e disparar para os tornozelos dos guardas.

5 PERSEGUIÇÃO A SHAGOHOD E BATALHA COM VOLGIN

Têm munição infinita, por isso abusem da metralhadora ou da RPG (usem a técnica de carregar duas vezes no R2 para recarregar). Também podem manter pressionado o L1 para fazerem zoom com o RPG e assim conseguirem maior precisão. Concentrem os vossos disparos na ameaça mais imediata. Gravem antes de começarem a disparar de uma posição de *sniper* na ponte, porque têm muito pouco tempo. Na batalha final com Shagohod mantenham-se em movimento para se desviarem dos seus ataques e usem as M63 fixas para desviar a sua atenção de Eva. A M63 também pode ser usada contra os mísseis. Podem atingir os pontos fracos de Shagohod metodicamente usando o RPG, ou – melhor – usar a SVD e atirar à cabeça de Volgin.

6 ESCOLTAR EVA

Eva não está nas melhores condições, por isso usem CQC até a deixarem inconsciente e arrastem-na pelo nível. Isto poupa-vos de caçar e ir ao menu de comida de dois em dois minutos. Não usem tranquilizadores para a atordoar, senão os seus murmúrios alertam os guardas. Com CQC isto não acontece.



Sintonizem o CODEC em 146.14, 143.72 ou 145.80...

TÁCTICAS DE GÉNIO!

1 A PONTE

Atirem ao ninho de vespas (há uma pista na *cutscene*) por cima da entrada na ponte de Dolinvodno para que os guardas fujam. No fim da ponte pendurem-se no lado esquerdo e saltem para o ramo escondido por baixo. Depois saltem para o nicho para apanhar uma metralhadora XM16E1 e mais equipamento. Também podem atirar às cordas da ponte para uma travessia instável.

2 VOMITAR

No visor de sobrevivência, usem o analógico para rodarem Snake. Quando voltarem ao jogo, ele vomita para o chão. Isto cura-lhe o estômago de envenenamento se ficarem sem remédios digestivos. Não se esqueçam que podem obter mais medicamentos nas ervas da selva ou abanando cientistas derrotados.

3 RAIKOV

Se matarem o Major Raikov (não deixem que os guardas vos vejam, senão é Game Over) verão um sósia de Naked Raiden a correr pelo rio de Sorrow. Se se esconderem debaixo de uma caixa vestidos de Raikov, os guardas que vos detectarem pedem desculpa. Até podem sair da base e andar um pouco a apanhar itens sem serem detectados, mas os cães percebem que é um disfarce.

4 THE SORROW

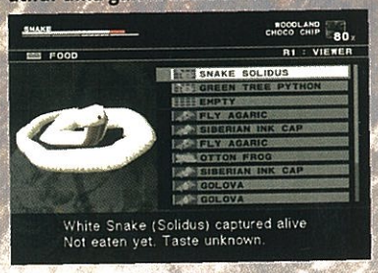
Enquanto descem o rio de The Sorrow, tirem fotos dos *bosses* que passam por vocês com a vossa câmara (que encontram na sala dos guardas quando fogem da prisão). Quando os carregarem no menu principal verão as caras distorcidas dos produtores do jogo – o cadáver de The Sorrow é Hideo Kojima. Tentem tirar uma foto dos seios de Eva e vejam a sua reacção.

5 TORTURA

Quando Volgin vos tortura com um saco na cabeça, mantenham L2 para abrir o menu de equipamento. Mantenham o botão pressionado durante toda a *cutscene* e não sofrerão dano. Volgin fará comentários diferentes dependendo da frequência com que curam as vossas feridas ao longo do jogo.

6 COBRAS SECRETAS

Durante a batalha final com The Boss, verão três tipos de cobras ("snakes") no chão: Snake Solid, Snake Liquid e Solidus Snake (as famosas personagens da série *MGS*). As cobras brilham a branco e recarregam a vossa Stamina. Cacem-nas normalmente ou tentem atirar uma gaiola cheia a The Boss.



7 ZOE

Quando Snake conhece Granin, vê-se uma réplica do robô Jehuty de *Zone of the Enders* no fundo. Também aparecem robôs REX e RAY. Rondem o quarto de Granin e batam à porta (depois de falarem) para o deixar furioso. Alguns dos seus comentários são desagradáveis.

8 TRUQUES R1

Pressionem R1 quando o presidente estender a mão na última cena e olhem para a esquerda – Ocelot está do outro lado da janela. Pressionem R1 quando Big Boss fizer continência à sepultura e a sua visão torna-se enevoada de lágrimas. Não esperem que apareça a sugestão de R1, porque esta é uma acção secreta. Também podem pressionar △ para fazer zoom e deambular.

9 INTRODUÇÃO

Durante a introdução (com o tema de Snake), pressionem R1 para ouvir alguém sussurrar "Snake Eater". Pressionem L3 para que apareçam vários desenhos (aviões, sinais de paz, etc.). movimentem o L3 para mudar a direcção das formas e pressionem L3 para mudar o desenho.

10 ESTURRICAR GUARDAS

Agarrem um soldado com a técnica CQC e arrastem-no para a cerca electrificada. Posicionem o soldado em frente e empurrem-no para a cerca (com o analógico + ◎). Também o podem arrastar para areias movediças. Snake é rápido a fugir, mas eles afundam-se como pedras.

11 CROC

Nas secções em que se vestem de cientista, ponham o Crocodile Cap e os soldados mandam-vos parar e tiram-no. Usem a camuflagem malcheirosa Fly (coberta de dejectos) e aproximem-se dos guardas – eles fogem num instante.

12 PESADELOS DE SNAKE

Gravem o jogo enquanto estão na cela da cadeia, reiniciem e recarreguem. Snake terá um pesadelo com vampiros em que vocês controlam umas criaturas com espadas no lugar dos braços.

Pressionem △ vestidos de Raikov ou de cientista...

GUIAS COMPLETOS

NENHUM LIVRO TEM TANTAS SOLUÇÕES COMPLETAS!

JÁ NAS BANCAS!

CARROS PARA TODOS.

GRAN TURISMO 4

Andam atrás do carro mais difícil de encontrar? Ou contentam-se com o vosso preferido? Saibam onde ir para desbloquear todos os carros do jogo.

PROVAS NORMAIS

Ganhem estes desafios e recebam estes carros como recompensa...

BEGINNER HALL

CIRCUITO	CARRO
Sunday Cup	Autobianchi A112 Abarth '79
Ff Challenge	Mazda Atenza Concept '01
Fr Challenge	Nissan Skyline 2000gt-B '67
4wd Challenge	Toyota Motor Triathlon Race Car '04
Mr Challenge	Lotus Esprit Turbo Hc '87
Lightweight K Cup	Ginetta G4 '64
Spider & Roadster	Chrysler Prowler '02
Sport Truck Race	Chevrolet Silverado Sst Concept '02

PROFESSIONAL HALL

CIRCUITO	CARRO
Clubman Cup	Mazda Mazdaspeed Atenza '05
Tuning Car Grand Prix	Nissan Option Stream Z '04
Race Of Na Sports	Honda Nsx-R Concept '01
Race Of Turbo Sports	Mazda Bp Falken Rx-7 (D1gp) '03
Boxer Spirit	Ruf Ctr Yellow Bird '87
World Classic Car Series	Mercedes-Benz Daimler Motor Carriage 1886
World Compact Car Race	Honda S800 Rsc Race Car '68
Supercar Festival	Cizeta V16t '94
Gran Turismo World Championship	Ford Gt Lm Edition Spec-Ii '04

EXTREME HALL

CIRCUITO	CARRO
Gran Turismo All Stars	BMW Maclaren F1 Gtr Race Car '97
Dream Car Championship	Nissan Gt-R Concept Lm Race Car '02
Polyphony Digital Cup	Opera Performance S2000 '04
Like The Wind	Volkswagen W12 Nardo Concept '01
Formula Gt World	Polyphony Formula Gran Turismo '04
Real Circuit Tours	Nissan Gran Turismo Skyline Gt-R (Pacecar) '01
Premium Sports Lounge	Ford Gt '05

ENDURANCE HALL

CIRCUITO	CARRO
Grand Valley 300km	Mercedes-Benz C9 Race Car (Sauber) '89
Laguna Seca 200 Miles	Ford Gt40 Race Car '69
Roadster 4 Hours Endurance	Mazda Rx-7 Lm Race Car '01
Tokyo R246 300km	Mitsubishi Fto Super Touring Car '97
Super Speedway 150 Miles	Honda Nsx-R Lm Edition Race Car '02
Nurburgring 24 Hours Endurance	Polyphony Formula Gran Turismo '04
Nurburgring 4 Hours Endurance	Audi Abt Audi Tt-R Touring Car '02
Suzuka 1000km	Lister Storm V12 Race Car '99
Motegi 8 Hours Endurance	Honda Nsx-R Lm Edition Road Car '02
Tsukuba 9 Hours Endurance	Nissan Skyline Gt-R Race Car (Calsonic) '93
Sarthe Circuit 24 Hours I	Audi R8 '01
Sarthe Circuit 24 Hours Ii	Bentley Speed 8 Race Car '03
Fuji 1000km	Nissan R92cp Race Car '92
Infineon World Sport Car Trophy	Ford Gt Lm Edition '02
El Captain 200 Miles: Toyoyta 88c-V Race Car (Minolta) '89	
New York 200 Miles: Dodge Charger Super Bee 426 Hemi '71	

MISSION HALL

CIRCUITO	CARRO
Mission 1-10	DMC Delorean S2 '04
Mission 11-20	Jay Leno Tank Car '03
Mission 21-24	Pagani Zonda Race Car '01
Mission 25-29	Toyota 7 Race Car '70
Mission 30-34	Nissan R89c Race Car '89

JAPANESE HALL

CIRCUITO	CARRO
Japanese Championship	Nissan Fairlady Z Concept Lm Race Car '02
Japanese Gt Championship	Nissan Motul Pitwork Z (Jgtc) '04
Japanese '70s Classic	Nissan Skyline Hard Top 2000gt-R (Kpgc10) '70
Japanese '80s Festival	Mitsubishi Hsr-Ii Concept '89
Japanese '90s Challenge	Nismo 400r (R33) '96
Japanese Compact Car Cup	Honda Life Step Van '72

EUROPEAN HALL

CIRCUITO	CARRO
European Championship	Jaguar Xj220 Lm Edition '01
British Gt Cup	Jaguar E-Type Coupe '61
British Light Weight Car Race	Lotus Europa Special '71
German Touring Car Championship	Mercedes-Benz Amg Clk-Gtr Race Car '98
Italian Festival	Alfa Romeo 155 2.5 V6 Ti Race Car '93
French Championship	Citroen 2cv Type-A '54
European Classic Car Championship	Mercedes-Benz Benz Patent Motor Wagon '1886
European Hot Hatch Car Championship	Volvo 240 Glt Estate '88
1000 Miles	Alfa Romeo Giulia Sprint Speciale '63
Schwarzwald League A	BMW M3 Gtr Race Car '01
Schwarzwald League B	Mercedes-Benz Amg 190e 2.5 16v Evolution Ii (Dtm) '92

DICA! Pratiquem a técnica de aceleração no carro mais potente que tiverem, o que vos ajuda a perceber quando acelerar a fundo e em que ponto o motor rebenta.

AMERICAN HALL

CIRCUITO	CARRO
American Championship	Chevrolet Corvette Convertible (C1) '54
Stars And Stripes	Chevrolet Camaro Lm Race Car '01
American Muscle Car Championship	Chevrolet Chevelle Ss 454 '70
Classic Muscle Car Championship	Plymouth Super Bird '70

SPECIAL CONDITION HALL (EASY)

CIRCUITO	CARRO
Rally D' Umbria	Cadillac Cien '02
Rally D' Capri	Toyota Rsc Rally Raid Car '02
Grand Canyon	Ford Rs200 '84
Ice Arena	Toyota Rsc '01
Chamoni	Infiniti Fx45 Concept '02
George Paris	Alpine A310 1600ve '73
Swiss Alps	Mitsubishi Cz-3 Tarmac '01
Tahiti	Renault 5 Turbo '80
Tsukuba Circuit	Mazda Rx-8 Concept (Type-I) '01
Cathedral Rocks (Trail I)	Land Rover Range Stormer Concept '04
Cathedral Rocks (Trail Ii)	Hyundai Hcd6 '01

SPECIAL CONDITION HALL (NORMAL)

CIRCUITO	CARRO
Rally D' Umbria	Lancia Delta Hf Integrale Rally Car '92
Rally D' Capri	Subaru Impreza Rally Car Prototype '01
Grand Canyon	Mitsubishi Cz-3 Tarmac Rally Car '02
Ice Arena	Mitsubishi Lancer Evolution Iv Rally Car '97
Chamoni	Subaru Impreza Rally Car '01
George Paris	Renault 5 Maxi Turbo Rally Car '85
Swiss Alps	Toyota Celica Gt-Four Rally Car (St205) '95
Tahiti	Ford Escort Rally Car '98
Tsukuba Circuit	Mazda Atenza Touring Car '02
Cathedral Rocks (Trail I)	Subaru Impreza Rally Car '99
Cathedral Rocks (Trail Ii)	Toyota Celica Gt-Four Rally Car (St185) '95

SPECIAL CONDITION HALL (HARD)

CIRCUITO	CARRO
Rally D' Umbria	Lancia Delta S4 Rally Car '85
Rally D' Capri	Ford Rs200 Rally Car '85
Grand Canyon	Mitsubishi Straion 4wd Rally Car '84
Ice Arena	Nissan Bluebird 1600sss Rally Car (510) '69
Chamoni	Lancia Stratos Rally Car '77
George Paris	Peugeot 205 Turbo 16 Evolution 2 Rally Car '86
Swiss Alps	Nissan Silvia 240rs Rally Car '85
Tahiti	Mitsubishi Pajero Rally Raid Car '85
Tsukuba Circuit	Ford Gt Concept '02
Cathedral Rocks (Trail I)	Suzuki Escudo Dirt Trial Car '98
Cathedral Rocks (Trail Ii)	Mitsubishi Pajero Evolution Rally Raid Car '03

DICA!
Se forem muito bons, pode valer a pena usar mudanças manuais, porque o computador nem sempre reduz a tempo nas curvas apertadas. Não tentem com o Viper.

CORRIDAS DE FABRICANTES

Ganhem estes desafios e recebam estes carros como recompensa...

ÁSIA

DAIHATSU

CIRCUITO	CARRO
Copen Race	Daihatsu Storia X4 '00
Midget Ii Race	Daihatsu Midget '63

HONDA

CIRCUITO	CARRO
Type R Meeting	Honda Hsc (Honda Sports Concept) '03
Civic Race	Honda Civic Si (Mugen Motul Race Car) '87

HYUNDAI

CIRCUITO	CARRO
Hyundai Sport Festival	Hyundai Clix '01

ISUZU

CIRCUITO	CARRO
Isuzu Classic Sport	Isuzu 117 Coupe '68

MAZDA

CIRCUITO	CARRO
'Re' Club	Mazda Cosmo Sport (L10a) '67
Roadster Cup	Mazda Eunos Roadster J-Limited (Na) '91
Rx-8 Cup	Mazda Rx-8 Concept Lm Race Car '01

MITSUBISHI

CIRCUITO	CARRO
Evolution Meeting	Mitsubishi Lancer 1600 Gsr Rally Car '74
Mirage Cup	Mitsubishi I Concept '03

NISSAN

CIRCUITO	CARRO
Race Of Red Emblem	Nismo Skyline Gt-R Lm Road Going Version (R33) '95
March Brothers	Nissan Mm-R Cup Car '01
Silvia Sisters	Nissan Sileighty '98
'Z' Club	Nissan Fairlady 240zg (Hs30) '71

SUBARU

CIRCUITO	CARRO
Subaru 360 Race	Subaru Subaru 360 '58
Race Of Pleiades	Subaru Impreza Super Touring Car '01

SUZUKI

CIRCUITO	CARRO
Suzuki K Cup	Suzuki Concept-S2 '03
Suzuki Concept Car	Suzuki Gsx-R/4 '01

TOYOTA

CIRCUITO	CARRO
Altezza Race	Toyota Altezza Touring Car '01
Vitz Race	Toyota Vitz Rs Turbo '02

EUA

CHEVROLET

CIRCUITO	CARRO
Corvette Festival	Chevrolet Corvette Stingray Coupe (C2) '63
Camaro Meeting	Chevrolet Camaro Iroc-Z Concept '88

CHRYSLER

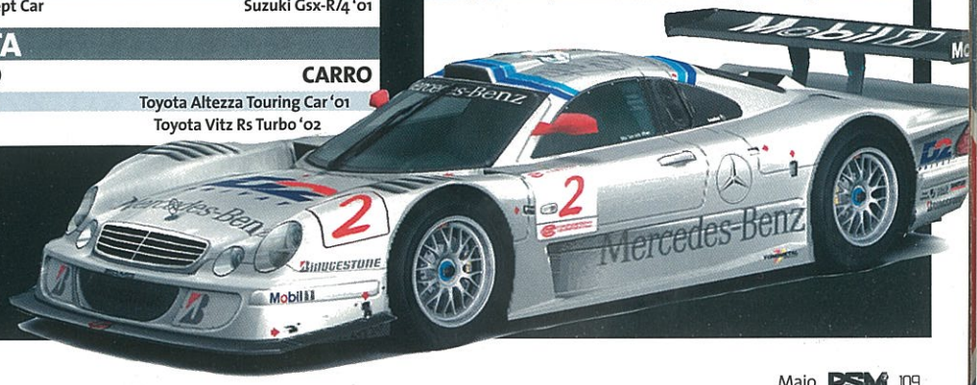
CIRCUITO	CARRO
Crossfire Trophy	Dodge Viper Gtsr Concept '00

SALEEN

CIRCUITO	CARRO
Saleen S7 Club	Nike One 2022

SHELBY

CIRCUITO	CARRO
Shelby Cobra Cup	Shelby Mustang G.T350r '65



Truques e Dicas

UM TREINO INTENSIVO NAS ARTES OBSCURAS DA PLAYSTATION 2

DICA! Nas provas de rali, usem o travão de mão só em curvas de gancho. Em gravilha, puxem-no durante meio segundo e acelerem para sair da curva.

CENTRO DE LICENÇAS

Passem nestes testes e recebam estes carros como recompensa...

EUROPA

ALFA ROMEO

CIRCUITO	CARRO
Gta Cup	Alfa Romeo Giulia Sprint Gta 1600 '65

ALPINE

CIRCUITO	CARRO
Renault Alpine Cup	Alpine A110 1600s '73

ASTIN MARTIN

CIRCUITO	CARRO
Aston Martin Festival	Aston Martin Db9 Coupe '03

AUDI

CIRCUITO	CARRO
Tourist Trophy	Audi Le Mans Quattro '03
A3 Cup	Audi Quattro '82

BMW

CIRCUITO	CARRO
BMW 1 Series Trophy	BMW 2002 Turbo '73
'M' Club	BMW M3 Gtr '03

CITROEN

CIRCUITO	CARRO
2hp-2cv	Citroen 2cv Type-A '54

LOTUS

CIRCUITO	CARRO
Elise Cup	Lotus Elise Type-72 '01
Lotus Classic Cup	Lotus Elan S1 '62

MERCEDES-BENZ

CIRCUITO	CARRO
Legend Of Silver Arrow	Mercedes-Benz Clk Touring Car (D2 Dtm) '00
Sl Challenge	Mercedes-Benz 300 Sl Coupe '54

MG

CIRCUITO	CARRO
Mg Festival	Mgf '97

MINI

CIRCUITO	CARRO
Mini Battle	Marcos Mini Marcos Gt '70

OPEL

CIRCUITO	CARRO
Speedster Cup	Opel Calibra Touring Car (Dtm) '94

PEUGOT

CIRCUITO	CARRO
Peugeot: 206 Cup	Peugeot 205 Turbo 16 Rally Car '85

RENAULT

CIRCUITO	CARRO
Clio Trophy	Renault Lutecia Renault Sport V6 24v Race Car '00
Megane Cup	Renault Avantime '02

TRIUMPH

CIRCUITO	CARRO
Spitfire Cup	Triumph Spitfire 1500 '74

TVR

CIRCUITO	CARRO
Blackpool Racer	Tvr Cerbera Speed 12 '00

VOLKSWAGEN

CIRCUITO	CARRO
Beetle Cup	Volkswagen Beetle 1100 Standard (Type-11) '49
Lupo Cup	Volkswagen Karmann Ghia Coupe (Type-1) '68
Gti Cup	Volkswagen Golf I Gti '76

CENTRO DE LICENÇAS

Passem nestes testes e recebam estes carros como recompensa...

Domestic B	Volkswagen Lupo 1.4 '02
Domestic B (Só Prata)	Mazda Kusabi '03
Domestic B (Só Ouro)	Honda S500 '63
Domestic A	Pontiac Sunfire Gxp Concept '02
Domestic A (Só Prata)	Honda Dualnote '01
Domestic A (Só Ouro)	Nissan Skyline Gt-R (Gran Turismo Version) '01
International B	Nike One 2022
International B (Só Prata)	Mazda Rx-8 Concept (Type-Ii) '04
International B (Só Ouro)	Jensen Healey Interceptor Mk.Iii '74
International A	Nismo 270r '94 (S14)
International A (Só Prata)	Nissan Gt-R Concept (Tokyoshow) '01
International A (Só Ouro)	Dome Zero '78
Super	Mercury Cougar Xr-7 '67
Super (Só Prata)	Pontiac Solstice Coupe Concept '02
Super (Só Ouro)	Ford Model T Tourer '15

OS TEUS JOGOS
JÁ NÃO VÃO FICAR A MEIO

NOVA EDIÇÃO!

MAIS DE **15.000 TRUQUES**
PARA OS JOGOS MAIS RECENTES
TODOS OS SISTEMAS
324 PÁGINAS

BREVEMENTE NAS BANCAS!

Próximo Mês

NÃO VÃO QUERER PERDER A PRÓXIMA EDIÇÃO DA PSM2!

FULL SPECTRUM WARRIOR
Pomos à prova o simulador militar ultra-realista da Pandemic. Uma análise a não perder.

SPARTAN: TOTAL WARRIOR
O novo jogo da Sega promete acção frenética com uma quantidade incrível de inimigos a ocupar o ecrã.

MIDNIGHT CLUB 3: DUB EDITION
Os jogos de *tuning* não param de chegar. Na próxima edição temos a análise detalhada do popular *racer* da Rockstar.

OS NOVOS JAK E RATCHET

ESPECIAL

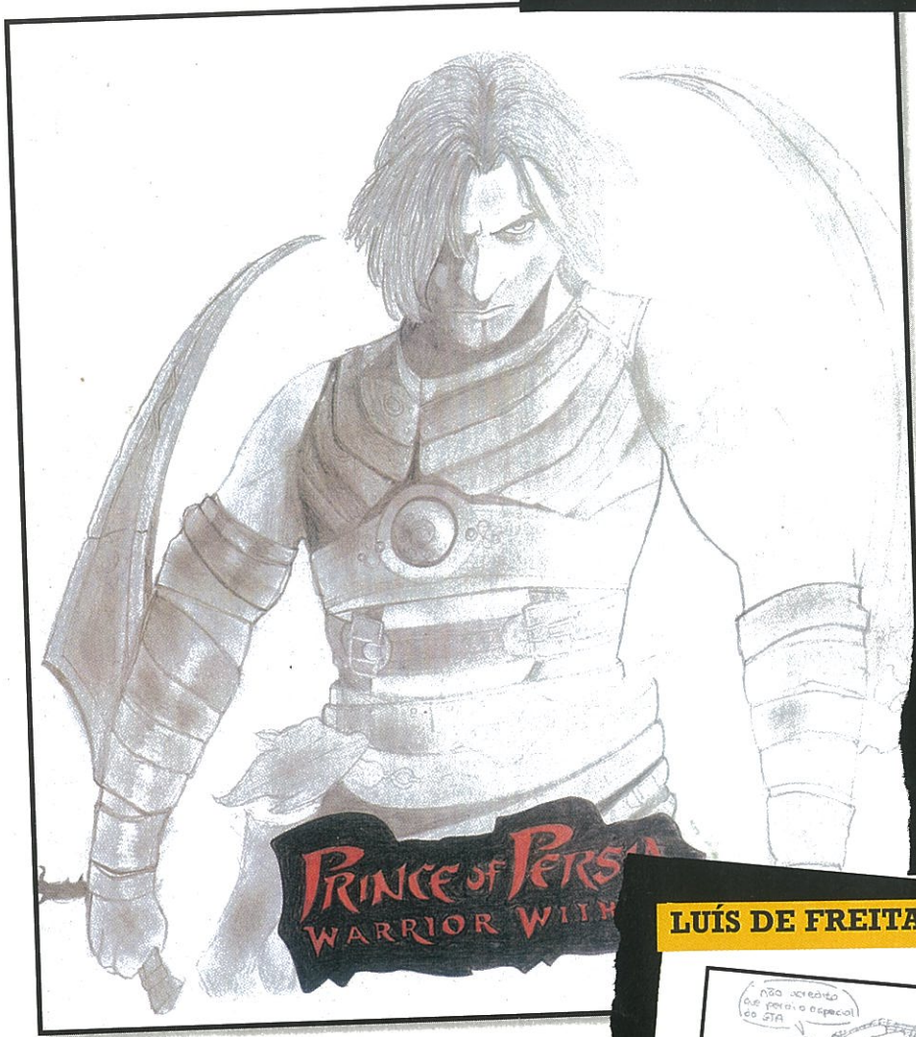
Fomos a Londres conhecer os novos títulos das populares personagens da Sony!

Todos os meses as melhores imagens dos grandes jogos PS2!
GRÁTIS DVD VIDEO
DVD VIDEO
NOVAS IMAGENS!
TEKKEN 5
O melhor beat 'em up da PS2!
ADRENALINA EM PISTA!
Imagens inéditas das corridas!
ENTHUSIA PROFESSIONAL RACING
TRAILER EXCLUSIVO!
MARC ECKO'S getting up CONTENTS UNDER PRESSURE
Não percam este vídeo intenso!
ANTEVISÃO MOTO GP 4
Já tínhamos saudades das melhores corridas de motos da PS2.
NÃO VÃO QUERER PERDER
PSM2 #36
NAS BANCAS 15 MAIO
*CONTEÚDO SUJEITO A ALTERAÇÃO

COMO PARTICIPAR

Para aparecer nesta secção, poderão enviar as vossas participações para o e-mail CORREIO.PSM2@GOODY.PT, com o assunto Área 51, ou para a morada: PSM2-ÁREA 51, R. VALE FORMOSO DE BAIXO, 3/9 EDIFÍCIO LEVY, 1900-825 LISBOA. Já sabem, vale tudo, menos textos aborrecidos.

FILIPA SANTOS

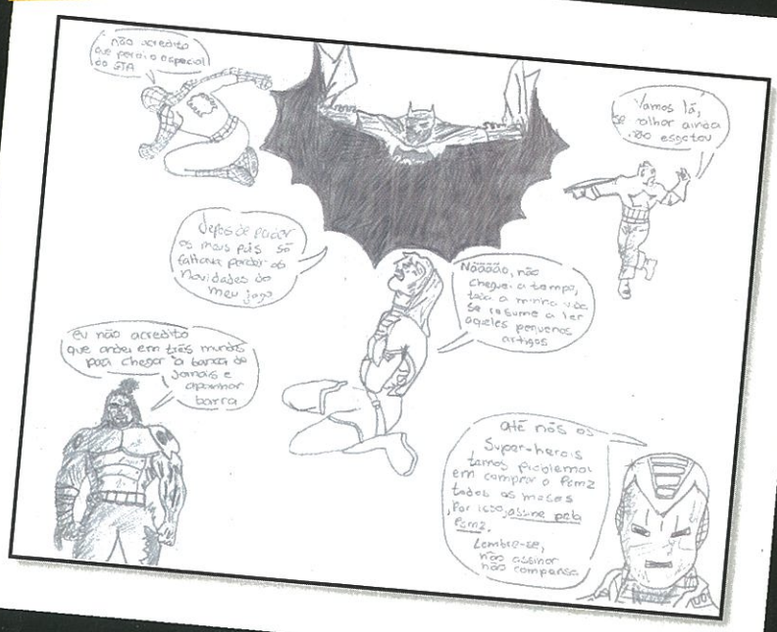


É mais um retrato do nosso Ricardo...Não, esperem! É mesmo um desenho do Prince mais famoso dos videojogos.

RICARDO CABRAL

Mais um desenho do nosso leitor Ricardo Cabral, com o estilo que já s tornou habitual.

LUÍS DE FREITAS BRANCO



Quase uma autêntica BD esta que o Luís enviou para a Redacção. É bom saber que os super-heróis estão todos do nosso lado.

ENCOMENDA

4305907

1 Por SMS Para todas as marcas

- Escreve um SMS com a referência do produto, coloca em seguida a marca e o modelo do teu telemóvel.
- Por exemplo 4308646 NOKIA 3200
- Envia-o ao **4888**

2 Por INTERNET

www.logostoques.com

:: ULTIMAS NOVIDADES ::

Mono	Poli	
4305697	4386864	Galvanize
4301845	4398848	Obsesion
4343917	4352634	Do somethin'
4349868	4396897	Baby it's you
4300880	4305516	Say hello
4346413	4370437	Numb/ Encore
4334289	4327106	Get right
4396298	4390793	Fly
4308847	4305282	Lift me up
4357453	4358776	Tangled up in me
4388219	4327632	Forever
4397897	4367384	Like toy soldiers
4367675	4353791	I just wanna live
4367446	4306708	Rich girl
4365653	4351871	Over and over
4368304	4356687	Driving you slow
4386956	4383676	Lose my breath
4387613	4387127	Karma

Mono	Poli	
4359696	4358190	Retratamento
4335446	4383711	Call on me
4305697	4386864	Galvanize
4397999	4353667	Get down on it
4304341	4324188	Eu amo
4320488	4360051	Norte
4387313	4383704	Me dedique a perderte
4366339	4307557	Linyo de Baiyo
4319312	4399269	Quiero ser tu sueno
4303456	4386974	Muda de vida
4359696	4358190	Re-tratamento
4399454	4390799	Escucha atento
4340446	4352090	I believe in you
4349864	4340921	Segue-me a luz
4355232	4301503	Ainda acredito
4303971	4327966	La guerra
4398331	4352218	Ai se ele cai
4398530	4359713	Walk on by

4375866 4344176 4310539 4314178 4309839 4380706 4300103 4374987 4396858

4307027 4383348 4335948 4317853 4335590 4383001

4307316 4326040 4326039 4366615 4332859 4310314 4328508

4333792 4371744 4316767 4356719 4334913 4340058 4399602

4324030 4389753 4352555 4364561 4305907 4377025 4325847

4387770 4379191 4395941 4399867 4341444 4341436 4384552

4336843 4338271 4321382 4395803 4389647 4366590 4343442

4308646 4356840 4362729 4398535 4395937 4333284 4343641

4353998 4383625 4368025 4353958 4302412 4353997 4312844

4336792 4368407 4325642 4363430 4366464 4389463 4387100

4387106 4389577 4334377 4305781 4303908 4389263 4381227

4367285 4333509 4301558 4389463 4357147 4361327 4346879

SUPER HITS

Mono	Poli*	
4351717	4302941	Behind blue eyes
4365961	4364474	Broken
4349187	4315975	Bubblin
4328428	4327680	Burn
4380448	4380449	Chihuahua
4352182	4352181	Despre tine
4325751	4322654	Dragostea din tei
4339589	4338464	Duality
4323013	4386021	Ecuador
4343112	4338270	Everytime
4352706	4370819	Feel
4388854	4387148	Fico assim..você
4365964	4364464	Flor do reggae
4302762	4354545	Força
4318207	4316445	Fuck it
4300089	4346310	Hey mama
4341783	4337736	Hey ya
4327240	4326371	I don't know
4375948	4380208	In the shadows
4370649	4384894	Ja sei namorar
4386955	4383690	Just lose it
4310053	4380071	K 2000
4327246	4326386	Left outside alone
4356406	4352760	Let's get it start
4353396	4355770	Lose yourself
4309743	4385996	Morango do...
4366230	4365802	My happy ending
4305667	4304197	My immortal
4301845	4398848	Obsesion
4386424	4386360	Papi chulo
4363905	4381221	7 nation army
4368226	4366934	She'll be loved
4340353	4302608	Shut up
4366234	4365800	Sick and tired
4393730	4394575	Superstar
4334872	4333432	The reason
4370195	4369138	Thunderbirds
4339688	4374309	Torero
4321171	4320608	Toxic
4334883	4333993	Trick me
4302723	4301798	Turn me on
4366141	4364454	We are
4385119	4384896	Where's the love

TOP CINE TV

Mono	Poli*	
4353396	4355770	8 Mile
4331089	4382140	Apocalypse now
4311150	4370807	A pantera...rosa
4313821	4379938	Buffy
4329317	4370729	Ghostbuster
4341613	4335181	Matrix 3
4343126	4338446	Nemo
4311005	4380069	James Bond
4311064	4381988	Matrix
4329031	4354257	Missão impossivel
4311014	4355774	O bom o mau..
4311040	4355671	O Exorcista
4311045	4355673	Pulp Fiction
4315027	4302672	Popeye
4311060	4355778	Rocky
4315028	4302673	Scooby Doo
4359683	4359288	Shrek 2
4315040	4355678	Simpsons
4366141	4364454	Spiderman 2
4324033	4322928	Staying alive
4311172	4374308	Titanic
4308076	4382153	Top gun
4332507	4382982	Xfiles
4310078	4302676	Zorro

RAP R N'B

Mono	Poli*	
4391949	4394578	Baby boy
4328428	4327680	Burn
4346914	4355779	Dilemma
4361021	4356284	Flawless
4321028	4318145	Hotel
4326606	4325381	This love
4334872	4333432	The reason
4318230	4316466	Yeah
4307637	4306713	Milkshake
4313581	4346233	Gangsta's p'dise
4300089	4346310	Hey mama
4330166	4328246	My band
4324246	4323008	Naughty girl
4393738	4394588	Thoia thoing

TOP DANCE

Mono	Poli*	
4387299	4383711	Call on me
4365975	4364476	Lola's theme
4356406	4352760	Let's get started
4366234	4365800	Sick and tired
4328477	4328226	Dip it low
4325749	4322524	Da hype
4397485	4372573	Guilty
4300089	4346310	Hey mama
4308788	4379062	Never leave you
4380464	4381221	7 nation army
4393730	4394575	Superstar
4302723	4301798	Turn me on

NOVO >> LOGOS AO 4888

4306801 4325204 4380704 4306256 4378859 4370798 4333254

LOGOS PRETO E BRANCO PREDILECTOS

4306659 4390700 4374808 4385705 4380717 4380262 4380688 4351752

4352232 4385706 4321680 4374816 4380884 4319217 4347305 4321669

4376178 4376171 4391074 4323522 4323475 4385710 4316158 4385703

4385699 4320344 4380669 4374744 4370664 4333257 4381758 4337990

4313704 4385503 4391073 4374835 4385697 4323765 4364830 4306800

4399854 4399844 4399164 4383758 4326562 4301275 4319545 4389441

4366377 4398753 4357896 4354965 4369539 4378101 4368023 4304467

LOGOS ANIMADOS A CORES !

Manda tua mensagem ao 4888

4395132 4307484 4301263 4370942 4333546 4339006 4391138 4392393

Contactos reais e anónimos na tua cidade

+ de 50.000 conectados ao 4555.

•Se queres falar com uma mulher, envia : CHAT M ao 4555
•Se queres falar com um homem, envia : CHAT H ao 4555

Custo por mensagem 1€ IVA INCLUIDO

Válido para todos os telemóveis

Vidência

Ajudamos a dar soluções para os teus problemas!

Redige o SMS: VIDENCIA

Manda-o para : 4555

Custo por mensagem 1€ IVA INCLUIDO 3 SMS MINIMO

Válido para todos os telemóveis e todos os operadores

EFEITOS SONOROS

Teu telefone não toca mais. Ele faz ou ruídos bizarros ou imitações

4384356	Leão	4398389	Bomba nuclear
4384435	Derrapagem	4384378	Bubble arroto
4398400	Chichi coco	4384363	Vaca
4398398	Mosca rebentada	4384376	Pum
4398391	Gato louco	4384354	Golfinhos

Modelos Compatíveis : Nokia 7650, 3650 - Sagem MyXi, My-C5w, MY-X2 MYX6, MY-V65 - Sony Ericsson P800 - SIEMENS MC60 - SAMSUNG P400, X400, C100, S300, S500, T100, T400 - LG 5300i, 5310, 7000, 7030

Válido para todos os operadores : Optimus, TMN e Vodafone

*Custo total por logo, toque ou imagem. Custo por mensagem IVA INCLUIDO

2€

Para qualquer problema, por favor ligar para o nº 21 416 46 13 (Preço de chamada normal). Modelos compatíveis logos a cores : ALCATEL : 535-735-537 LG: 7020-7100-5270c-5300i-5310-7030-5400-7000-7050-7020 MOTOROLA V290-E398-C550-C450-E365-V600-V300-V150-V525-V500-C350-T72 NOKIA 7200-6070-7600-6650-5140-6100-3650-6220-6230-3200-6600-7250i-N Gage-3100-3300-3510i-3530-3650-5100-6100-6610-6600-7210-7250-7650-8310 PANASONIC : GS1-X70-X70-G50-G60-G300-G307-G307 PHILIPS 530-535-350 SAGEM MY-X5-V1-MY-X7-MY-C2-MY-X3-2-My-V65-MY-C5w-MY-X2-MY-X6-MY-E5-MY-X5-MY-X5u SAMSUNG E500-S200-X450-X430-E105-X600-E100-X430-E715-E710-E100-E700-P100-100-X400-S300-C100-P400-S500-X400-V200-SGH600 : M50-SHARP : GX10-GX30-GX10-GX20 SIEMENS : A60-C60-C62-MC60-M65-SL55-S55 SONYERICSSON : Z200-Z200-T630-2600-P800-T610-310-P800-T300C processo a autorização dos teus pais antes de enviar a mensagem. * Lista de telemóveis compatíveis encontra-se em www.logostoques.com TRIMA - SA, rue J.Dudouet 31100 Toulouse FRANCE, RC 412 759 596. Tarifas: 4888 : 1€/SMS - 4555 : 1€/SMS - 4888 : Válido para todos os operadores.Serviços de logos e imagens válidos para todos os marcas : Garfield © 2002 PAWS All Rights Reserved © Zbrysk 2004 © FuneStarz 2004 4888 : VÁLIDO PARA TODOS OS OPERADORES.

SENHORAS E SENHORES

BEM-VINDOS AO INFERNO

"É NÃO SÓ O MELHOR JOGO DA SÉRIE COMO UM DOS MELHORES JOGOS DE ACÇÃO DESTA GERAÇÃO DE CONSOLAS"

REVISTA PLAYSTATION 2 OFICIAL

"TEMOS A CERTEZA DE QUE SERÁ UM DOS JOGOS DE ACÇÃO DO ANO"

REVISTA PSM2

©CAPCOM CO., LTD. 2005 ALL RIGHTS RESERVED. / ILLUSTRATIONS: Kazuma Kaneko / ATLUS "PS" and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.

DEVIL MAY CRY 3

DANTE'S AWAKENING

CAPCOM DMC3.CO.UK

PlayStation 2